XtremPC

Împerechează-te pe autostrada informațională

http://www.xtrempc.ro

6 demo-uri
9 utilitare
20 aplicatii +

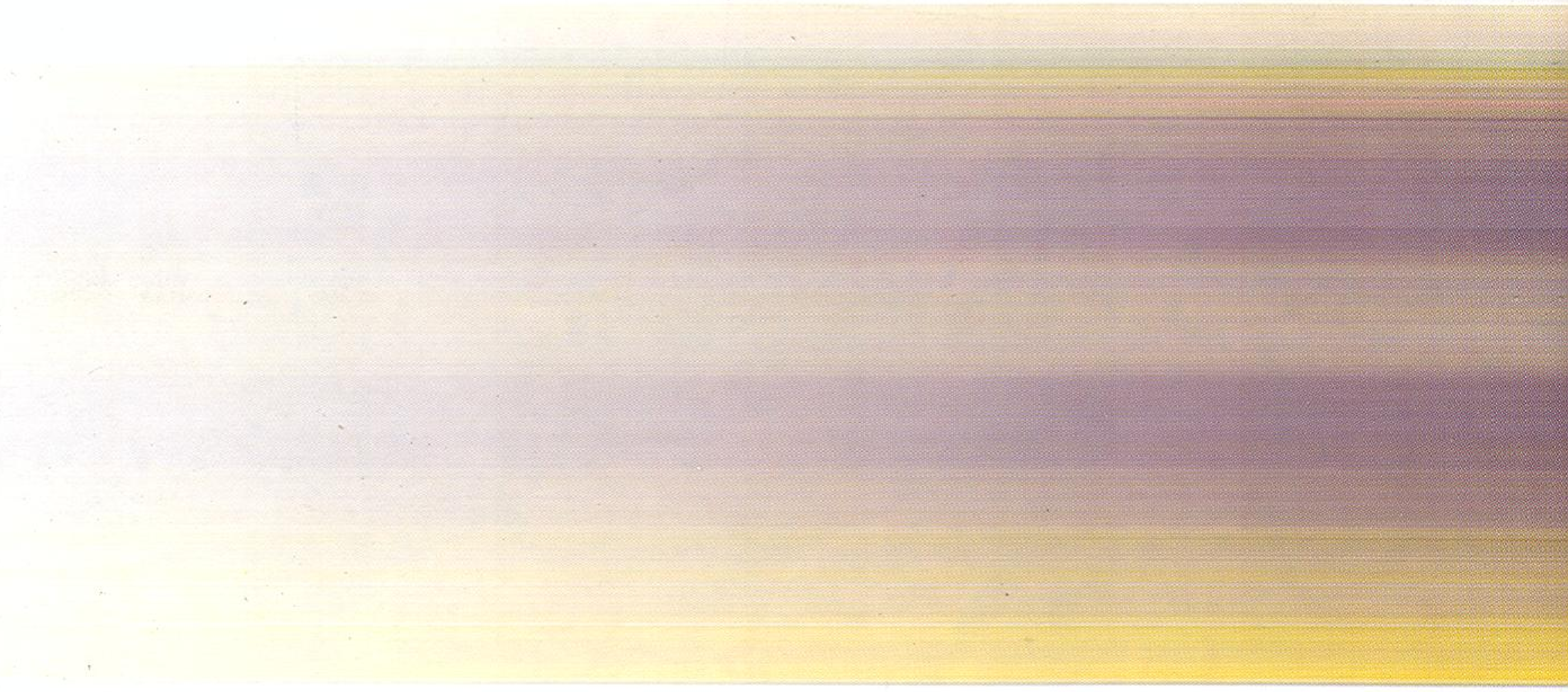
noiembrie 2000 XPC-15
100 pagini - **37.800 lei**



- Tutorialele Afroditei
- Test imprimante inkjet
- Adobe Photoshop 6
- Jocuri românești
- Baldur's Gate 2
- De-Generation: TPW

Radeon

Cea mai fierbinte apariție ATI





Supermagazinul tău de calculatoare
Dacă ți-am spune că există un loc unde vei găsi tot ce ți-ai dorit în materie de IT, n-ar fi suficient. Dacă ți-am povesti despre zecile de producători, sutele de modele și mărci care-ți vor sta la dispoziție prin produsele pe care Best Computers le-a adunat pentru tine, n-ar suna prea convingător. Dacă ți-am spune că vei găsi la un loc performanța și prețul bun, ai crede că sunt vorbe în vânt. Tot ce putem să-ți spunem este: VINO SĂ VEZI !
Vino la etajul 3, din corpul central al magazinului Unirea, și vei vedea că există un alt mod de a face cumpărături în domeniul IT.
VINO SĂ VEZI... SI VEI AVEA CE VEDEA!!
deschis de curând
best
3D PROPHET
Un alt mod de a face cumpărături !
Personalul magazinului este la dispoziția dvs. cu informații și sugestii. Cumpărătorii vor primi cadouri în perioada 1 august - 15 septembrie.
magazinul tău de calculatoare
Magazin: Piata Unirii, corp central Magazin Unirea, et.3, București, tel: 01-303.01.91
Magazin: Bd. Elisabeta (fost Kogălniceanu) nr.25 București, tel: 01-314.76.98
Magazin: Pasajul Pietonal Lipscani (Bd. I.C. Brătianu) Bucuresti, tel: 01-310.28.32
office: tel/fax 01-345.55.05/06/07 e-mail: info@bestcomputers.ro www.bestcomputers.ro
best computers

Atentie, drum social in lucru.

Conceptul de viață socială, în cazul în care instrumentul cunoscut sub numele de ordinator nu te-a acaparat într-o măsură în care să poți fi deja catalogat drept retardat social, există și teoretic va mai exista indiferent de dezvoltarea în lățime de bandă pe care superautostrada informațională o va atinge. Redus drastic de pe vremea când marea magistrală era numai un drum neasfaltat iar oamenii erau niște euglene verzi care scrutau plini de speranță peste bariera instalată imediat după primul viraj, timpul alocat vieții umane personale {acel timp relevant de formula [timp total - (activități tîmpite+calculator)]} a devenit pentru unii aproape o necunoscută pentru a cărei determinare încep pe zi ce trece să aibă de rezolvat din ce în ce mai multe ecuații. Ce fac dacă ies din casă? Unde mă duc fără prietenul meu cel mai bun de joacă, calculatorul? Cum să vorbesc cu cineva fără să îmi folosesc degetele? Cum aș putea începe o conversație cu o persoană de sex opus fără să o întreb "asl"..și încă multe alte întrebări/ecuații care pun la un moment dat sub semnul întrebării sexualitatea celui aflat în spatele micului ecran, cunoscut de unii drept imaginea persoanei cu care stau de vorbă. Până la urmă, nu e nevoie să fii nici fată și nici băiat pentru a adăuga o serie de plz-uri, pentru a apela pe cineva aleator pe ICQ sau a trimite o inimioară virtuală lui Love_22 după o conversație pe e-mail care a relevat în modul cel mai evident cu putință atracția dintre ilikeithard@lovemail.com și giveittome@internet.com. Este nevoie doar de puțin antrenament la degete și eventual câteva replici copiate dintr-un manual de conversație pentru tineri aflați în sclavia imperiului digital.

Ce este cel mai grav însă, pentru persoane care reușesc mai greu să se integreze în societatea numită codificat "acolo, afară, unde femeile dezbrăcate nu au extensia jpg" și împânzesc cu miile virtualitatea și anonimatul puse la dispoziție de o tastatură este că nici ceea ce fac nu fac bine. Evident, folosirea cu preponderență a buricelor degetelor și a unei tastaturi în locul gurii într-o conversație îți vor da din start câteva avantaje cum ar fi de exemplu ascunderea unei respirații urât mirositoare însă, este nevoie de puțin mai mult pentru a supraviețui chiar și în acest mediu unde concurența nu mai este bazată pe look și vorbe ci pe viteza de scriere. Este nevoie de replici bine calculate, de o abordare de e-lover autentic, în mare o simulare de Ricky Martin al calculatoarelor. Iar pentru cei care nu reușesc singuri această simulare, luna aceasta noi am găsit soluția. Le oferim astfel în premieră ghidul e-lover-ului autentic, ghidul hacker-ului automatizat pentru care semnalul de la creier este transmis direct la degete fără a mai trece prin restul corpului. Dacă cei ce au nevoie să îl urmeze o vor face, rămâne de data aceasta la latitudinea lor. Sincer însă, chiar și un drum cu rata până la Periș ține locul mult mai bine unui moment virtual. Credeți-mă.

Camil Perian



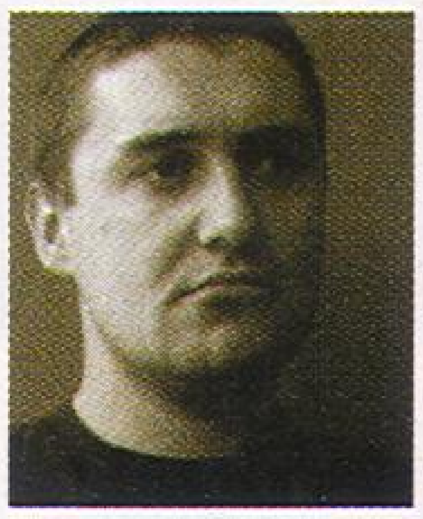
Camil Perian

Cum vezi evoluția XtremPC în cazul unui război nuclear?
Probabil tirajul revistei va scădea la jumătate urmând să aibă numai 8 exemplare tipărite pentru supraviețuitori.



Adrian Dorobăț

Cum vezi evoluția XtremPC în cazul unui război nuclear?
Vom avea ca bonus un CD radioactiv, iar revista va fi trimisă în plic subțire de plumb și vârâtă pe sub ușa bunkerelor antiatomice



Marius Neacșa

Cum vezi evoluția XtremPC în cazul unui război nuclear?
Toată redacția se va transforma în mutanți, din XtremPC în X-Men, iar eu voi Xavier.



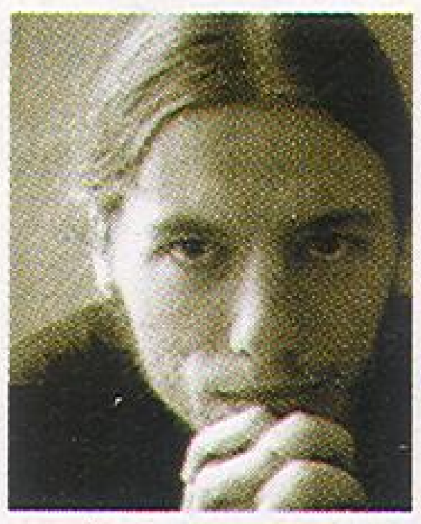
Daniel Roșu

Cum vezi evoluția XtremPC în cazul unui război nuclear?
Voi testa plăcile video în camere de plumb pentru a evita radiațiile și eventuala lor influență asupra 3D Mark 2000.



Remus Gradin

Cum vezi evoluția XtremPC în cazul unui război nuclear?
Exponențială. Cititul ar rămâne alături de o relaxare virtuală printre puținele distracții care ne-ar mai rămâne.



Dan Dimitrescu

Cum vezi evoluția XtremPC în cazul unui război nuclear?
XtremPC se va numi XtremAbacus și se va îndeplini în sfârșit dorința unora: vom avea pagini mult mai groase.



Alexandru Adam

Cum vezi evoluția XtremPC în cazul unui război nuclear?
Ar deveni oarecum stresant să merg în fiecare zi la redacție în bunkerele lui Camil de sub Platforma Industriala Herăstrau (25000 de trepte).



Cristian Soare

Cum vezi evoluția XtremPC în cazul unui război nuclear?
Prin ochelarii unei măști de gaze, model UTC42, cu banderole de cauciuc verde, ștergătoare încorporate și filtru Reghin. Și totuși ce-i cu mirosul ăsta de migdale amare?



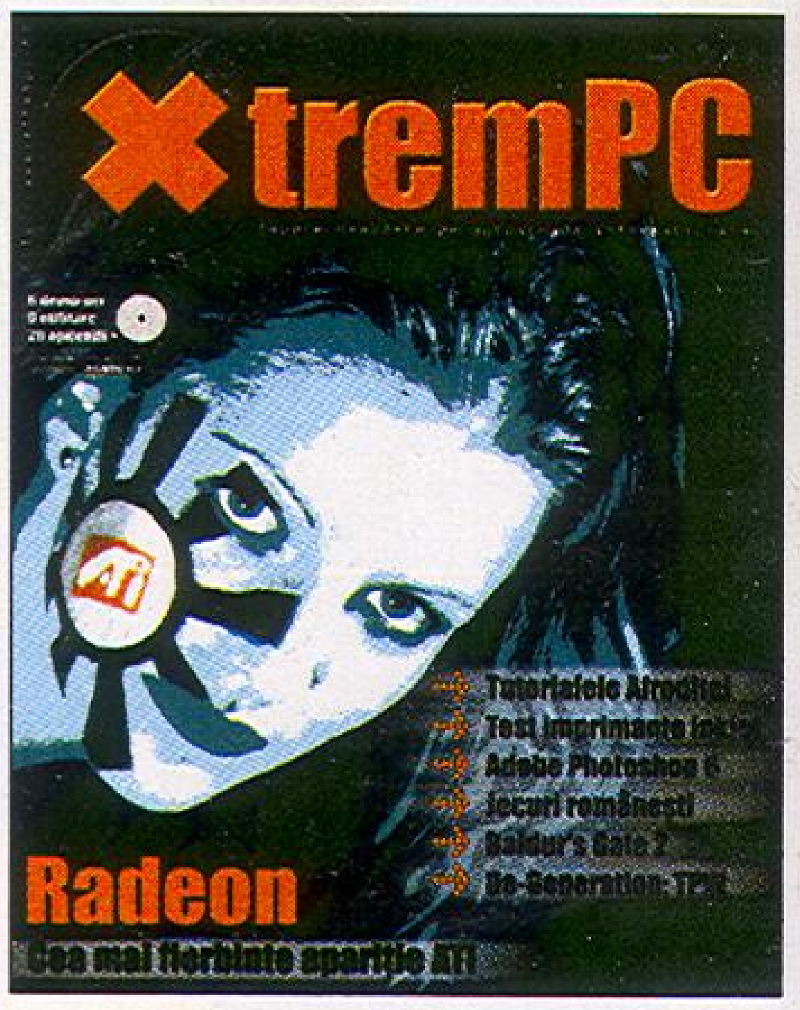
Dragoș Inoan

Cum vezi evoluția XtremPC în cazul unui război nuclear?
În cazul în care va mai exista probabil va fi scrisă în rusește pentru a se adapta noului curent mondial.



Traian Bostan

Cum vezi evoluția XtremPC în cazul unui război nuclear?
Va fi o componentă vitală a kit-ului de supraviețuire alături de cele 3 rujuri, 10 dolari în ruble rusești și 4 perechi de ciorapi de nailon.



Model: Andreea Miloșescu
Make-up: Amirou Diallo
Fotograf: Radu Vioreanu
Coperta: Skin Media

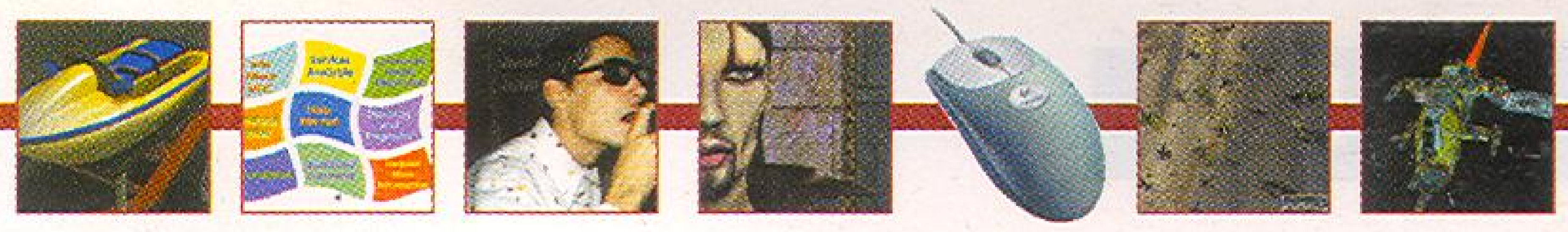
Redactor sef: Camil Perian
Redactori hardware:
Daniel Roșu
Marius Neacșa
Redactori jocuri:
Dan Dimitrescu
Cristian Soare
Alexandru Adam
Dragoș Inoan
Traian Bostan
Redactori software
Adrian Dorobăț
Remus Gradin
Redactor internet
Adrian Dorobăț
Grafica
Cristian Vasile
Marketing si publicitate
Eugen Gălățeanu
Hanellore Tibacu
Fotografii interior
Cristian Vasile

XtremPC este publicată lunar de Romas Comercial s.r.l.
Strada Puskin 18, București 1
Tel: 01-231.28.66

ISSN: 1582-2818

E-mail:
Blackmail: blackmail@xtrempc.ro
Hardmail: hardmail@xtrempc.ro
Softmail: softmail@xtrempc.ro
JocuriInBox: jocuriinbox@xtrempc.ro
Diverse: redactia@xtrempc.ro

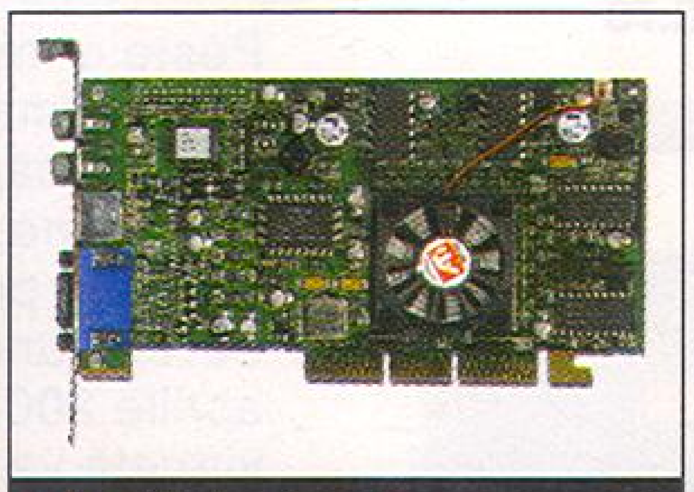
Tipar: Infopress S.A. Odorheiu Secuiesc



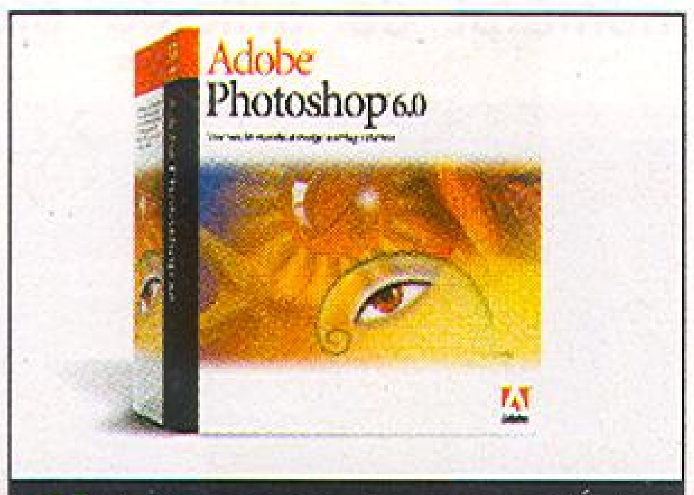
Cuprins


10 Xplorer


14 IRC

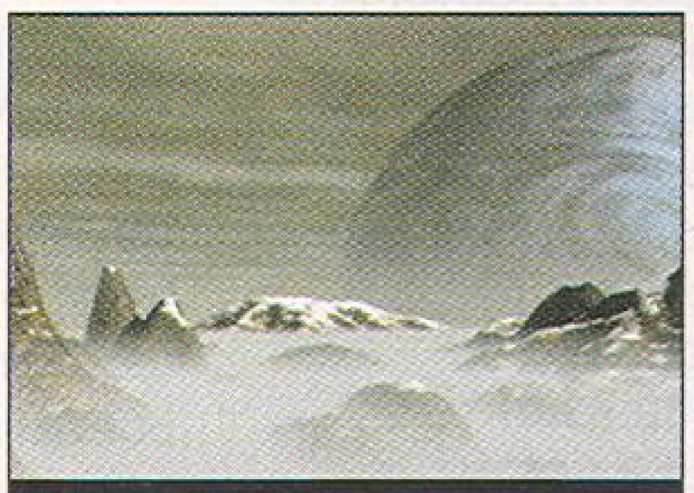

30 ATI Radeon


36 Test Inkjet



52 Photoshop 6


54 Paint Shop Pro7


55 Galerii Xtreme


76 Zamolxe


86 F1 Grand Prix 3


88 De-Generation



CU CIT DAI STARCRAFTU' TATAIE?

Site de licitaţii

O iniţiativă originală în ţara noastră mioritică este lansarea site-ului de licitaţii www.eeebid.ro unde oricine poate vinde sau cumpăra online aproape orice. Numele criptic EEEBID este de fapt un acronim pentru Eastern and Central European BIDing, o firmă care şi-a mai deschis sucursale în Cehia şi în Ungaria şi care are de gând să se extindă şi în Polonia. EEEBID este o alternativă localizată pentru licitaţiile virtuale din Statele Unite, şi are avantajul de a oferi acest serviciu în mod gratuit. Statisticile firmei cifrează numărul de clienţi fideli la 3000, numărul de vizitatori la peste 1000 zilnic şi numărul de articole oferite spre vânzare la peste 15.000. Oricine dispune de un cont de e-mail se poate înscrie ca membru EEEBID şi poate vinde sau cumpăra diverse articole prin intermediul acestui site. Categoriile de produse acoperă o gamă destul de largă, de la animale şi plante la jocuri pe calculator şi de la colecţii şi unicate la electrocasnice şi mobilă.

EEEBID respectă toate regulile unei licitaţii reale, incluzând aici respectarea anonimităţii vânzătorului şi cumpărătorului, dacă aceştia doresc acest lucru, precum şi posibilitatea de a-i trage la răspundere pe cale juridică pe aceştia în caz că nu îşi respectă contractul.

Detalii: www.eeebid.ro



Pe scurt

Blocarea fuziunii?
Comisia Federală pentru Comerţ (F.T.C.) din Statele Unite intenţionează să ia măsuri împotriva fuzionării companiilor Time Warner şi America Online, dacă oficialii acestora nu vor găsi o modalitate de a permite companiilor distribuitoare de servicii Internet rivale AOL-ului să aibă acces la reţeaua de mare viteză a viitoarei companii ce va rezulta din fuziune.



Expozitii online
Peste o mie de muzee de pe continentul american vor căpăta o alternativă online, accesibilă printr-un portal ce va deveni funcţional în aprilie 2001. Expoziţia virtuală va putea fi vizitată la www.museamericas.com, după lansarea ei la un summit al preşedinţilor şi miniştrilor din cele două Americi, ce va avea loc în aprilie 2001 la Quebec. Proiectul este organizat de Fundaţia Muzeelor din America şi va costa peste 12 milioane de dolari.

NU MAI ESTE PERMIS

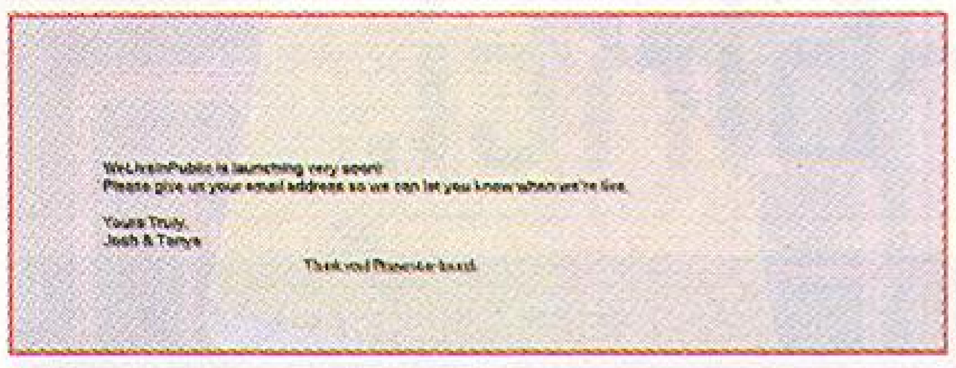
Sex la liceu

Patru congressmeni americani de orientare republicană au propus un proiect de lege conform căruia bibliotecile şi instituţiile de învăţământ americane vor fi obligate să folosească un program de filtrare pentru informaţiile downloadate de pe Internet, în caz contrar fiind ameninţate cu tăierea fondurilor ce le vin din partea statului. "Vrem să fim siguri că statul nu sponsorizează o cale de acces către pornografie prin intermediul bibliotecilor", a declarat şeful de cabinet al congressman-ului Ernest Istook. Această măsură, în caz că va fi adoptată de Parlament, ar însemna venituri substanţiale pentru companiile ce produc software de tipul CyberNanny sau Surf Control, şi va provoca valuri de nemulţumire atât în rândul şcolilor, ce vor fi nevoite să achiziţioneze softul din banii proprii, cât şi în rândul asociaţiilor de protecţie a dreptului la liberă exprimare. Ca să nu mai vorbim de elevi şi studenţi...



HAI SA NE MUTAM ONLINE

Viaţa pe net



Josh Harris, un milionar american care s-a îmbogăţit vânzând programe de chat, a declarat că îşi va petrece patru luni trăind în direct pe Internet. El va fi însoţit în această aventură de logodnica lui şi de câţiva prieteni. Începând din 19 octombrie, acest grup vesel se va muta într-o hală amenajată ca apartament, din care 32 de camere video vor transmite imagini în direct pe web, din toate camerele, incluzând toaletele şi băile. "Ne veţi vedea certându-ne, făcând dragoste, mâncând şi ducându-ne la toaletă", a afirmat Josh Harris pe care acest proiect îl va costa peste un milion de dolari.

Detalii: www.weliveinpublic.com

UN PIC MAI NOBIL PT DVS.

Nobil sau Nobel

Acordate simultan cu premiile Nobel, premiile Ig Nobel sunt oferite indivizilor care au realizări excepţionale într-un anumit domeniu, realizări adesea originale, interesante, însă care uneori nu au nici o utilizare practică sau frizează absurdul. Premiile sunt acordate de revista Annals of Improbable Research (AIR) - Analele Cercetărilor Improbabile, a cărei variantă online o puteţi regăsi la adresa www.improbable.com. Iată cîţiva dintre câştigătorii din acest an:

Psihologie

David Duning şi Justin Kreuger pentru eseul "Cum dificultăţile în recunoaşterea propriei incompetenţe pot duce la auto-aprecieri greşite"

Literatură

Ellen Greve pentru cartea "Trăind cu lumină", în care afirmă că, deşi oamenii mănâncă, ei nu ar avea de fapt nevoie.

Fizică

Andre Geim şi Sir Michael Berry pentru un experiment ce folosea magneţi pentru a face să leviteze o broască şi un luptător de sumo.

Pe scurt

Detinutii pe Internet

Republica Moldova a decis să le ofere deţinuţilor din această ţară calculatoare cu acces Internet în închisoare. Sistemul computerizat se va numi "Crimin" şi va avea două scopuri: constituirea unei baze unice de date şi deschiderea unor săli de computere în închisori. Pentru a evita îngrămădeala, factorii de răspundere din penitenciare vor stabili grafice de acces în cafe-internet-urile adhoc. Nu este greu de ghicit ce fel de site-uri vor vizita puşcăriaşii sau cu cine vei vorbi sub nickname-ul Sile.

Foloasele chat-ului

Adams Bruce Moore, de 29 de ani, din North Carolina, S.U.A., a fost arestat şi acuzat de uciderea fostei sale soţii, Deanna Dianne Gregory, după ce câţiva prieteni cu care discută pe un chat cu suport pentru voce au auzit ţipete urmate de trei focuri de armă. Puţin mai înainte, ei au afirmat că Deanna spusese că fostul ei soţ şi-a parcat maşina în faţa rulotei ei şi că a ieşit din maşină cu o armă. Deanna a fost împuşcată de trei ori în plină faţă şi a murit câteva ore mai târziu. Judecătorii au considerat suficiente probele pentru a-l condamna pe Adams Moore la închisoare pe viaţă.

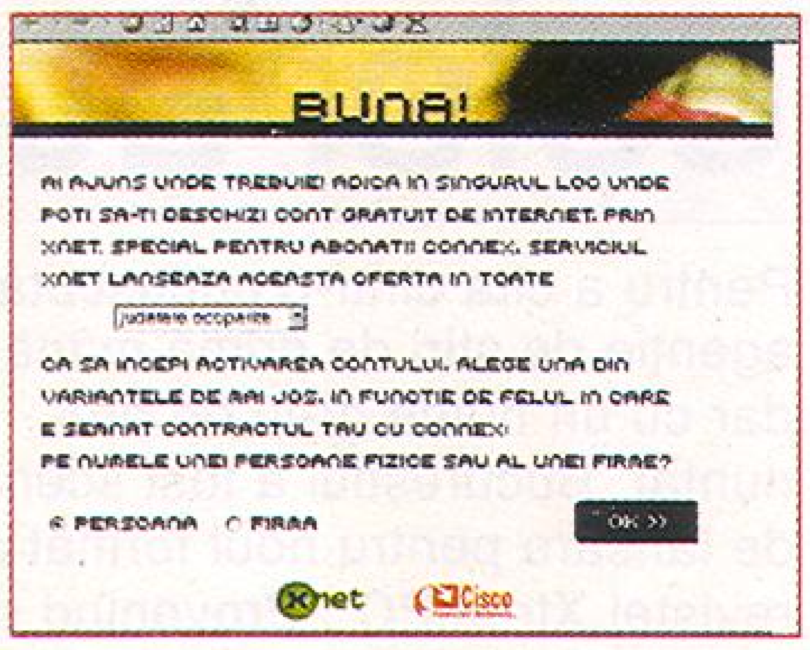
Quios are un rival

Connex şi Dialog pot schimba mesaje SMS. Începând cu 10 octombrie 2000, clienţii serviciilor Connex, Dialog şi Alo pot utiliza serviciul de mesaje scrise indiferent de reţeaua GSM în care se află corespondentul lor. Tarifele pentru noua opţiune de mesaje scrise sunt identice cu cele în vigoare: între Dialog şi Connex - 0.07 USD/mesaj, iar de pe Alo către Dialog sau Connex - 0.4/unităţi de comunicaţie.

VREI INTERNET?

Ai Connex, ai Internet

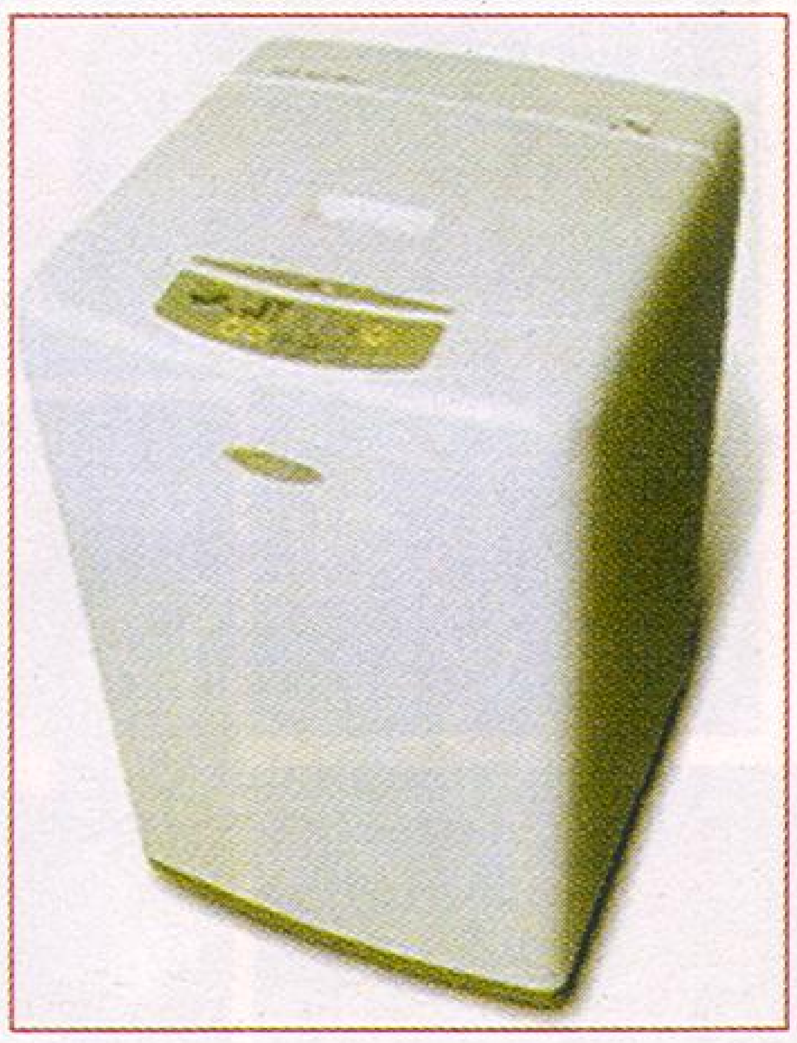
Vizitaţi http://xnet.ro/freexnet şi veţi afla că în cazul în care sunteţi abonaţi la Connex, aveţi acces Internet gratuit şi servicii email prin Xnet, fără restricţii şi fără bătăi de cap, indiferent dacă sunteţi persoană sau firmă. O veste bună pentru mulţi dintre noi.



SPALARE PRIN CONECTARE

Maşină de spălat conectată

Compania sud-coreeană LG Electronics a reuşit să creeze prima maşină de spălat cu conexiune la Internet. Această reuşită vine la scurt timp după ce



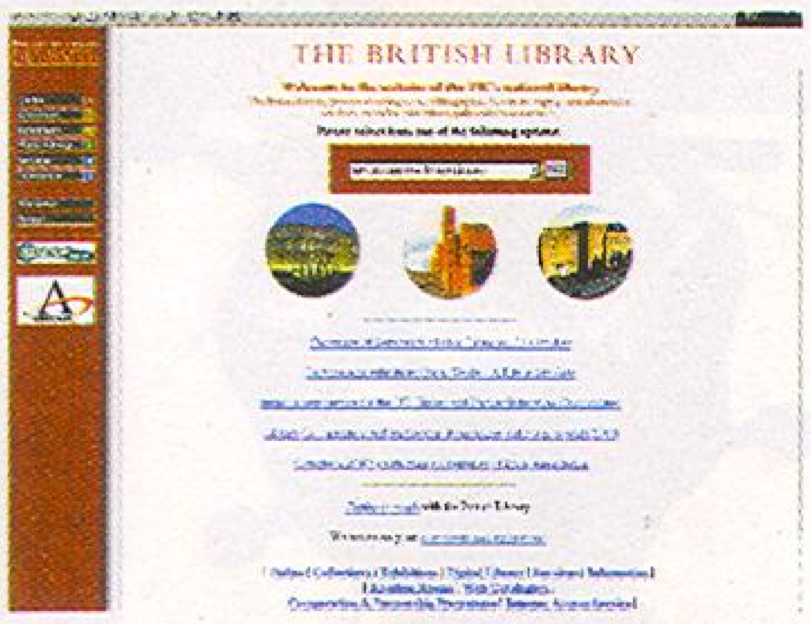
LG pusese la punct primul frigider online din istoria aparatelor casnice. Spre deosebire de frigider, care avea modem încorporat, maşina de spălat are nevoie să fie conectată la un PC cu acces Internet, pentru ca apoi să se conecteze la un site dedicat de unde va putea să downloadeze noi programe de spălat updatate lună de lună. La proiectarea maşinii de spălat au lucrat 30 de ingineri şi pentru acest proiect s-au cheltuit peste 10 milioane de dolari. Aşteptăm din partea firmei LG variantele de aspiratoare şi tomberoane cu conectare la Internet.

Detalii: www.lgelectronics.com

ALTII DAU BANI PENTRU PROBLEME VIRTUALE

Bani pentru biblioteci

Câteva zeci de milioane de lire au fost alocate unui proiect demarat de Biblioteca Naţională Britanică, care are drept scop stocarea online a majorităţii publicaţiilor britanice precum şi a multora dintre cele mai importante publicaţii internaţionale, fie ele scrise sau electronice. Cunoscut sub numele de "British Library Digital Library System", proiectul a fost deja



demarat şi va fi finalizat în 2002.

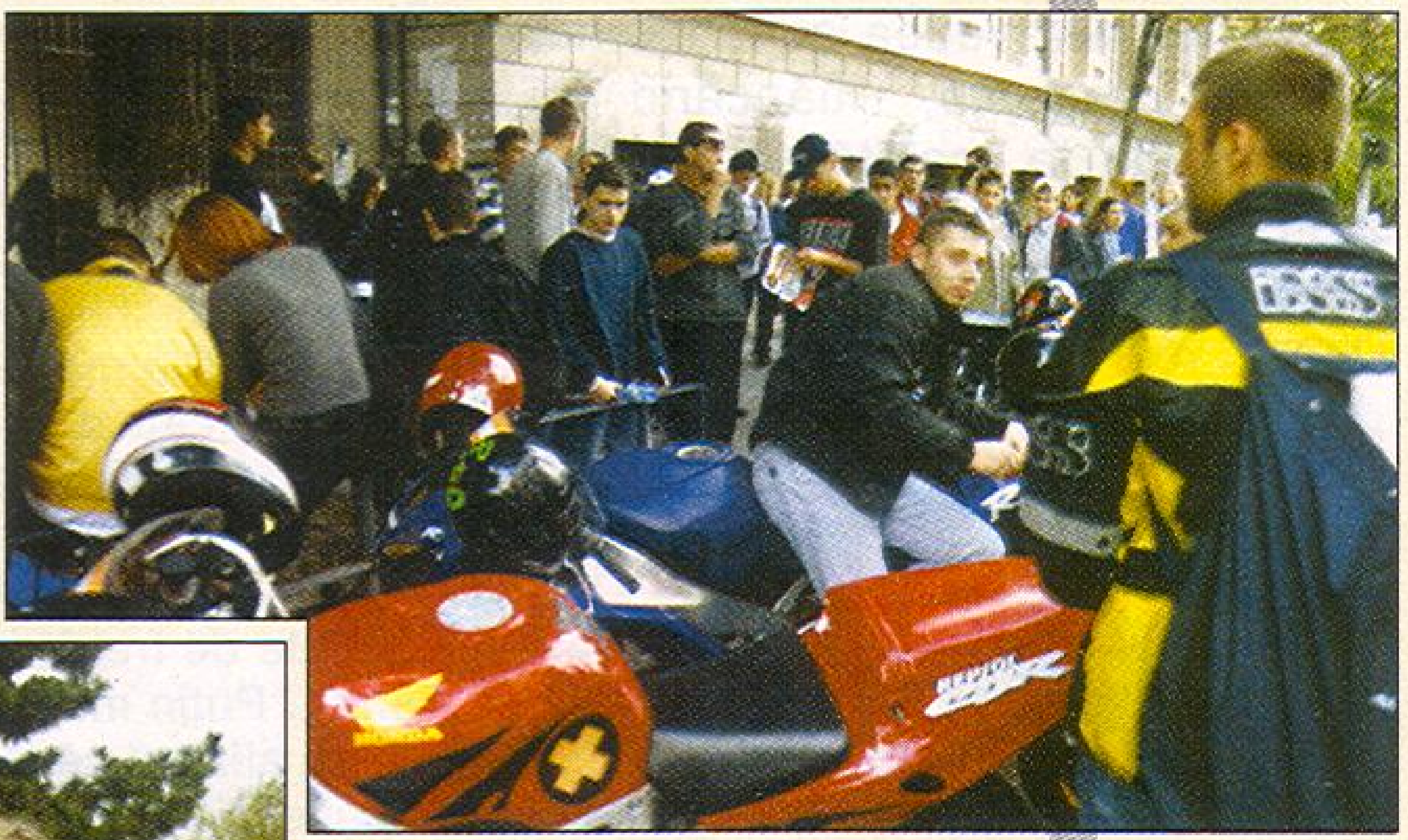
Detalii: www.britishlibrary.co.uk

Manifeste intelectuale, afise colorate si tricouri fierbinti.

Pentru a cita dintr-o cunoscută agenţie de ştiri de primă mână dar cu un nume greu de pronunţat "Bucureştiul a fost scena de lansare pentru noul format al revistei XtremPC". Provenind de la clubul Pro-Bike o serie de maniaci ai vitezei dar şi a siguranţei drumeţiei în grup pe 2 roţi, deghizaţi abil în reprezentanţi XtremPC şi asistaţi de frumoasele noastre reprezentante în lumea cititorului curios au împărţit manifeste intelectuale realizate din primul număr al revistei, minunate şi colorate postere şi nu în ultimul rând calde tricouri pentru a acoperi trupurile încinse de nevoia de informaţie a cititorilor şi cititoarelor. Motociclocaravana XtremPC a străbătut o întreagă serie de lăcaşe de cultură ale elevului şi studentului unde, din când în când, a oferit senzaţii de viteză amatorilor de a lua între picioare sutele de cai putere. Dacă nu te-ai aflat şi tu acolo, ai acum ocazia să arunci o privire în jur pentru că vorba poetului "pozele vorbeşte de la sinea lor."







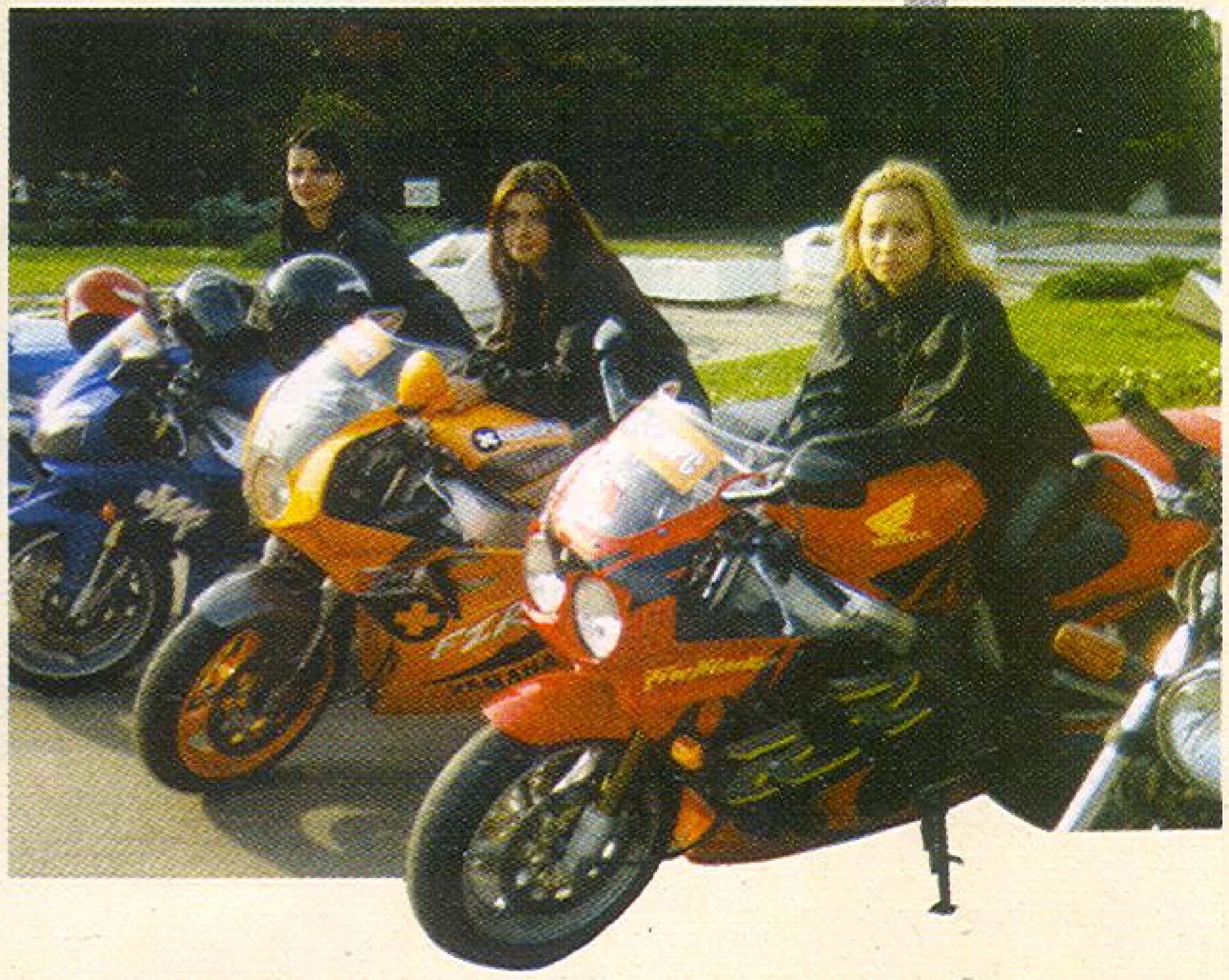












Reuniuni tomnatice

În antice vremuri, toamna era anotimpul dedicat activitățiii de numărare a oilor, bobocilor și altor viețuitoare rătăcite mental prin curțile oamenilor. Motivul pentru care acelea erau vremuri trecute este că acum toamna este sezonul estival al târgurilor, expozițiilor și a altor manifestări cultural artistice de grup. Momente în care oameni din țara întreagă pasionați de sesiuni științifice de tip informatic se adună veseli pentru a sărbători evoluția IT-ului chiar și la noi în patrie. Sau cel puțin așa am crezut pînă la ultima ediție IFABO. Plasată strategic în mijlocul săptămînii (3-6 octombrie) pentru a evita neplăcerea unui aflux prea mare de vizitatori în weekend și într-o zonă a Bucureștiului în care mijloacele de transport în comun



nu au fost programate să ajungă prea des, manifestarea de septembrie cu aer tomnateco-informatic a reușit să adune la start 3-4 firme chiar cunoscute în lumea IT-ului. Alături de ele s-au aflat o serie reală de vânzători de blank-uri, copii negricioși pentru care buletinul de identitate este încă un mister ce fugeau și furau materiale promoționale și expozanți nervoși de lipsa concurenței în speranța căreia plătiseră biletul de expoziție. Senzația de lapte gros a durat pe toată perioada manifestării (ea a fost programată chiar din start după cum puteți vedea din fotografie), la final constatându-se neapariția nici a eventualilor parteneri de afaceri sau potențiali clienți pentru firme.

În contradicție cu IFABO-ul am avut marea plăcere să asistăm la Timișoara între 11-14 octombrie la CERF Banat, o manifestare de același gen dar în total alt stil, care, pe lângă că a strâns la start mai multe firme importante decât 3 ediții de IFABO ca cea de anul acesta la un loc a avut acel ceva după care alții ar tînji: vizitatori. Plasat cât se poate de inteligent în cadrul Facultății de Automatică din Timișoara, CERF Banat a adunat sute de studenți veniți pentru a-și aduna ultimele oferte în materie de tăvițe de cafea, pentru a surf-a pe net la XNET cât și pentru a apela la primul Job Shop din cadrul unei astfel de manifestări organizat pentru a da posibilitatea marilor firme din vestul țării să-și găsească viitori angajați iar studenților posibilitatea de a se angaja pentru niște salarii pe care probabil doar organizatorii IFABO-ului le mai au.

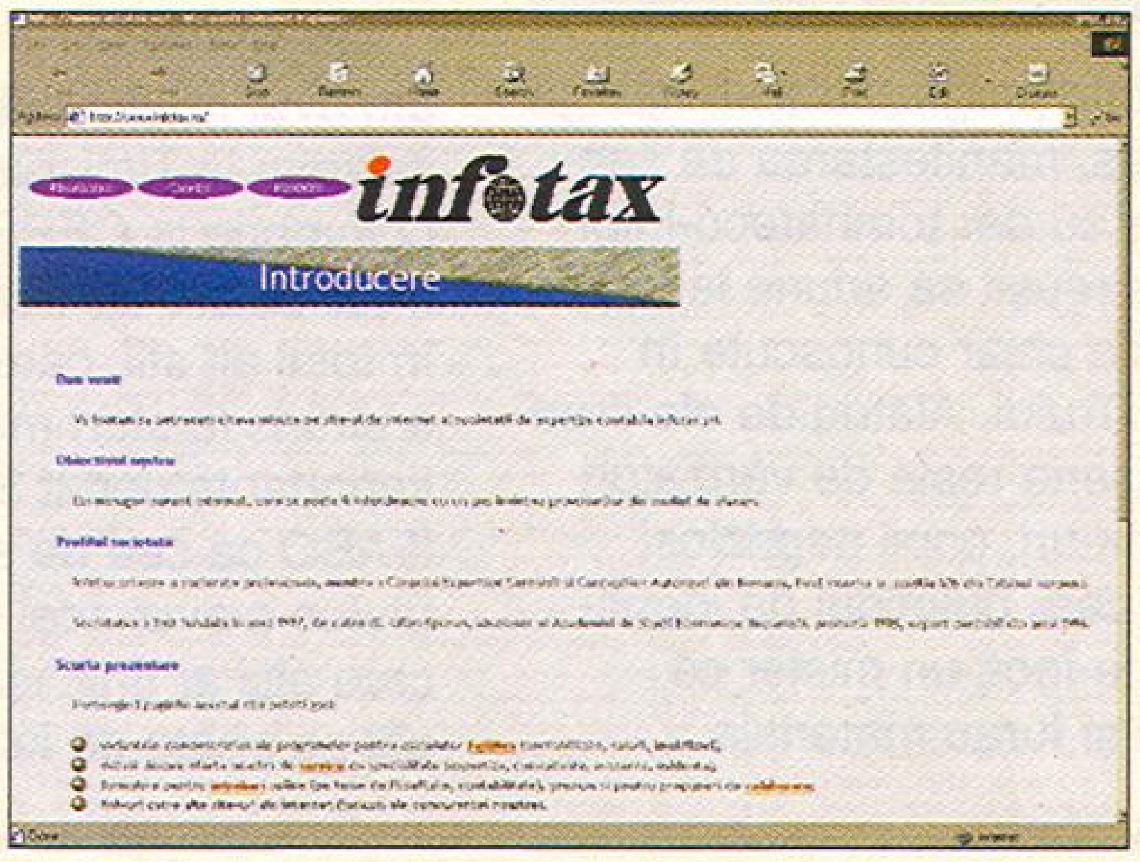
Pe ansamblu, sfârșitul de an ne-a oferit 2 expoziții complet contrastante din punct de vedere al organizării lor din care, destul de probabil, la anul nu va mai rămâne decât una singură. Ghici ciupercă de care este vorba...

Xplorer

Site-ul cititorului

www.infotax.ro

Site-ul de luna aceasta ne-a fost sugerat de dl Iulian Epuran și este pagina de web a societății Infotax S.R.L., societate care tocmai a făcut cunoștință cu Internetul (lucru demonstrat elocvent de layout-ul paginilor web care o reprezintă) și care are mari ambiții de viitor. Nu ne-am pus în gând să facem reclamă, dar din motive obiective (lipsa unei alte propuneri, dorința de a promova inițiativele economico-informatice românești ș.a.m.d) ne-am gândit că ar fi interesant să aflați următoarele: pe site-ul Infotax puteți cere ajutorul experților în probleme de contabilitate, completând un formular on-line sau puteți downloada o variantă demonstrativă a programului Equilibra, un software destinat întocmirii evidențelor contabile și financiare pentru societăți mici și mijlocii. În spiritul fair play-ului, autorii site-ului vă pun la dispoziție chiar și link-uri către site-urile concurenței...

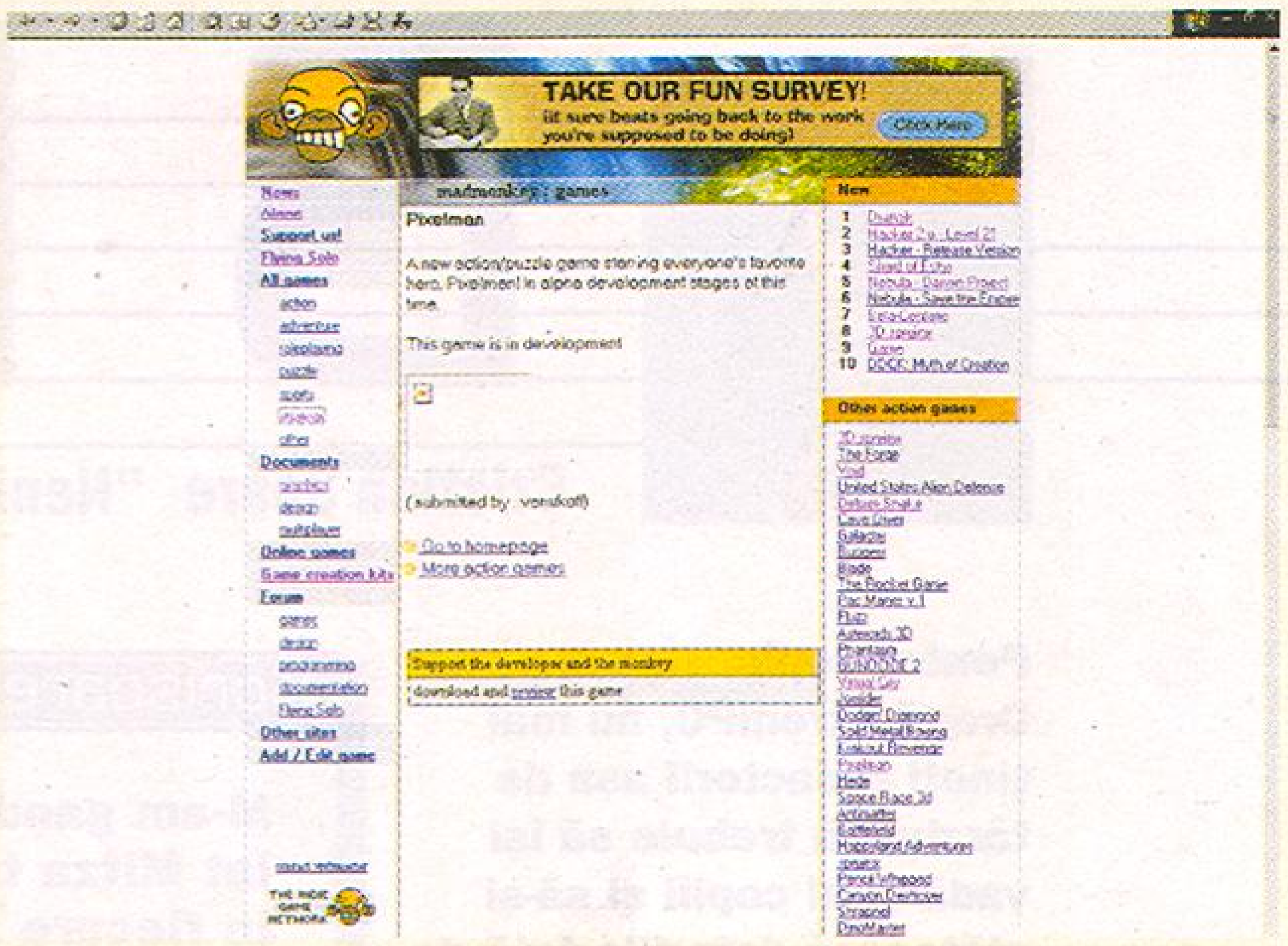


Link'o'pedia

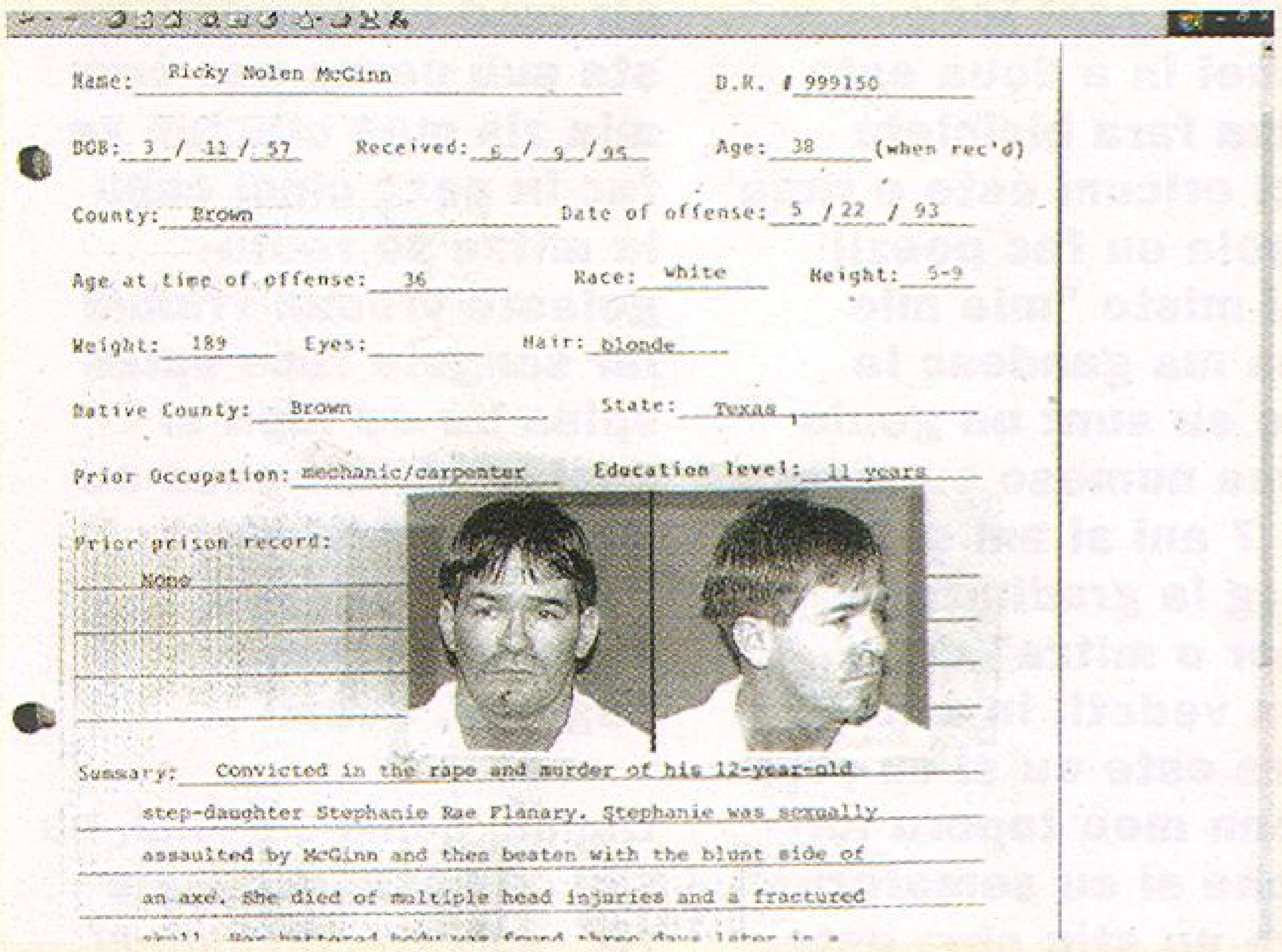
Luna aceasta vă punem la dispoziție o duzină și ceva de link-uri care vă pot ajuta în caz că vreți să vă apucați să creați un joc, să modificați unul deja existent sau să creați un film folosind resursele unora dintre jocurile cele mai renumite, ca Unreal, Half-Life sau Quake

www.machinima.com
http://graphtallica.ingava.com/
http://www.developium.com
http://www.unframed.org/ums
http://www.planethalflife.com/vision
http://www.planetquake.com/keygrip
http://www.strangecompany.org/lfpmain.htm
http://www.karljones.com/halflife/almanac.htm
http://www.cschell.com/

[http://www.madmonkey.net]



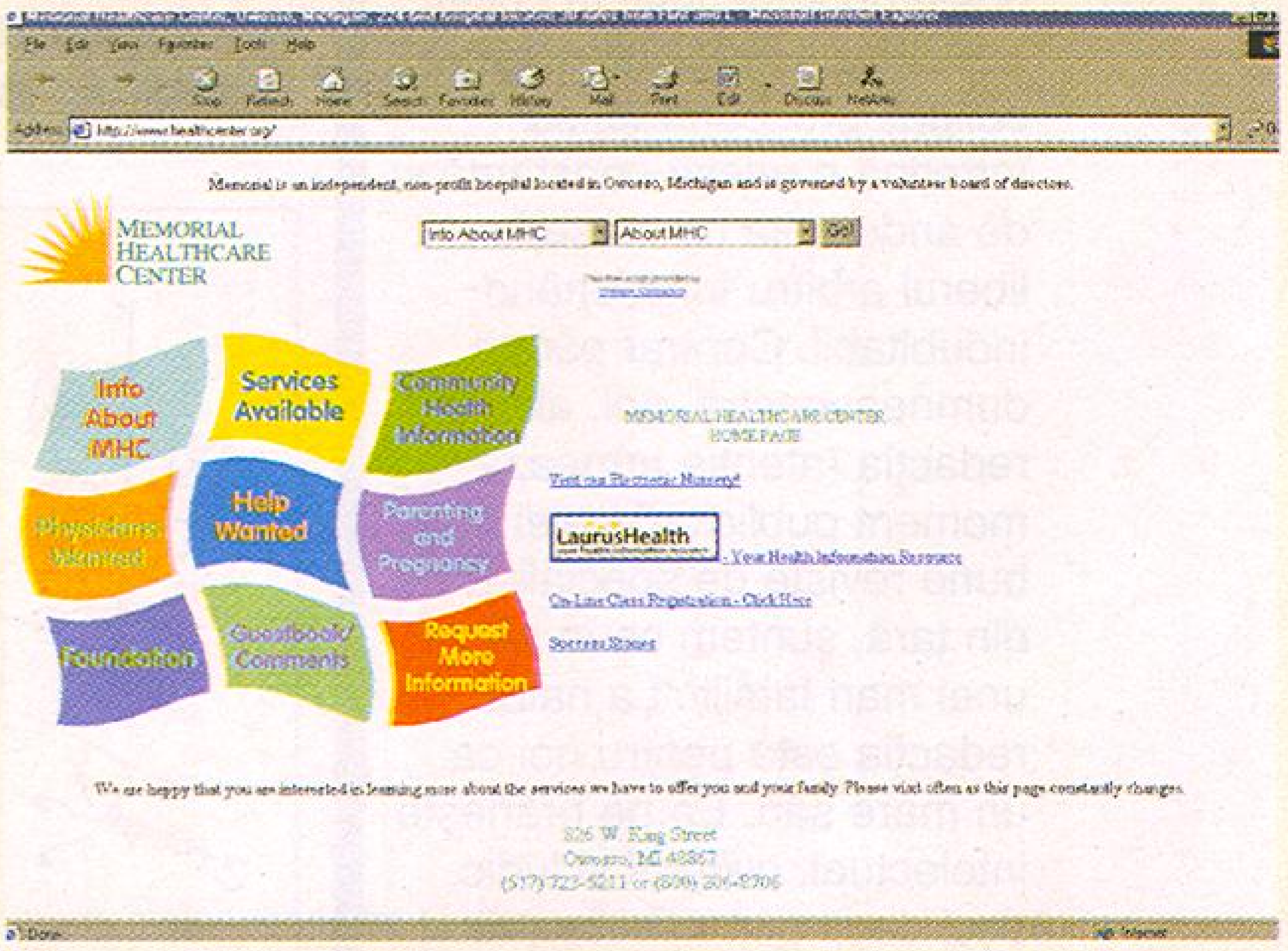
Acest site este un loc de întâlnire și discuții pentru producătorii independenți de jocuri care nu au încă un contract cu o firmă importantă de distribuție cum sunt Electronic Arts sau Activision. MadMonkey.net poate fi comparat cu o expoziție de jocuri, unde exponatele pot fi admirate, criticate și chiar downloadate în mod gratuit. Unele dintre jocuri sunt chiar interesante, dovedind fără urmă de echivoc că nu doar grafica ultimul răcnet și secventele cinematice de înaltă calitate sunt ingredientele principale ale unui joc de succes. Ba chiar multe dintre joculețele găzduite de MadMonkey ar cam trebui să îi pună pe gînduri pe unii dintre producătorii care insistă să ne bombardeze cu rebuturi. Tot aici puteți găsi și documentații și tutoriale din domeniul graficii și programării, precum și kituri pentru crearea de jocuri (în principal scrolling arcades și point& click adventures).



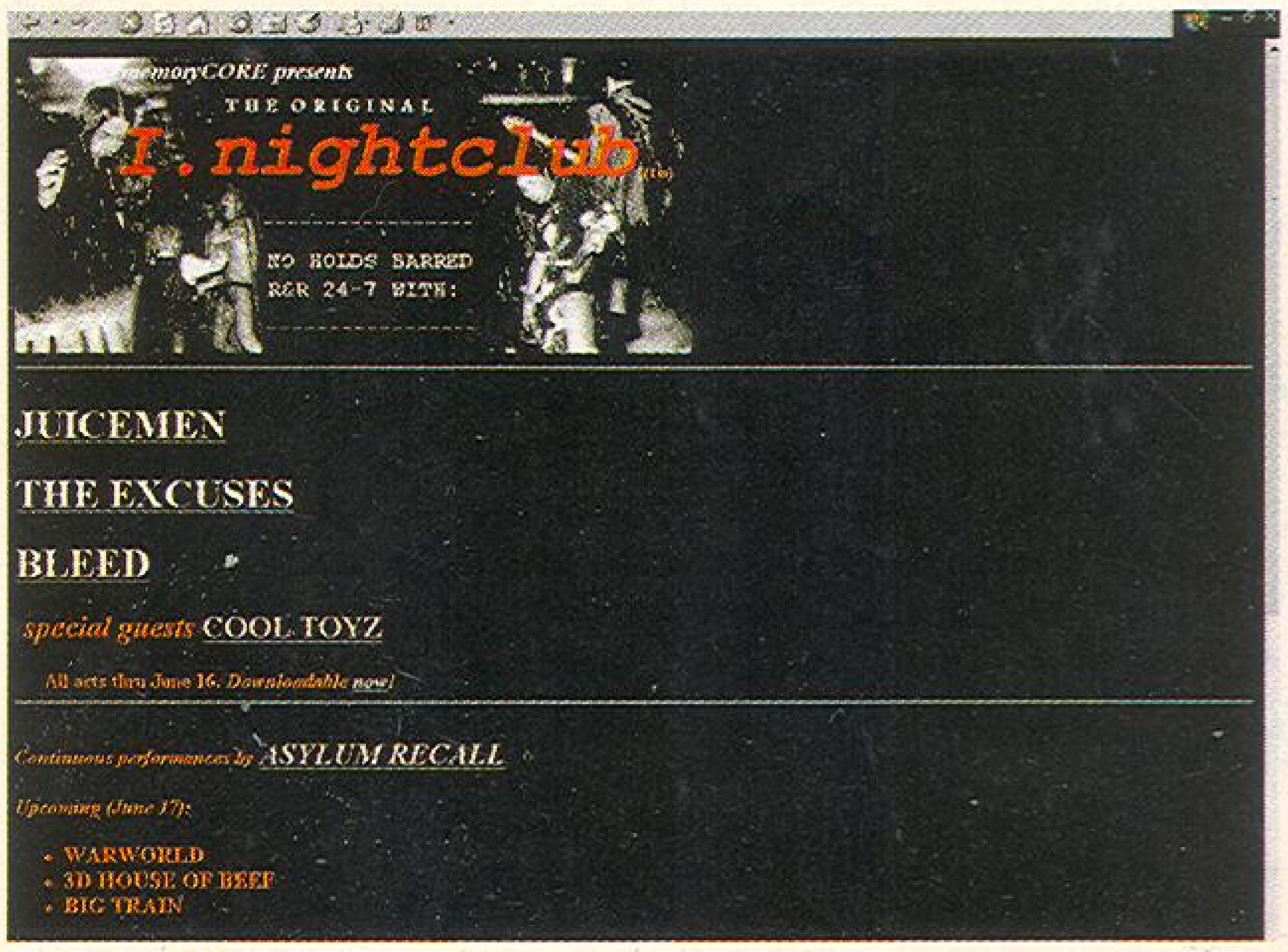
[http://tdcj.state.tx.us/statistics/stats-home.htm]

În 1987, Cornelius Goss a intrat pe geam în casa texanului Carl Leevy și l-a omorât în bătaie cu o scândură. Apoi i-a furat ceasul Rolex și cei 10 dolari pe care îi avea în posesie și a fugit. Poliția l-a identificat după amprente și la proces a fost condamnat la moarte, statul Texas fiind unul dintre puținele care susțin pedeapsa cu moartea și cel cu cea mai mare rată de execuții. Înainte de a fi injectat cu substanța letală, Goss a cerut un măr, o portocală, o banană, o nucă de cocos și câteva piersici. Odell Barnes Jr. un alt condamnat, pe de altă parte, a cerut dreptate, egalitate și pace mondială. Gardienii nu le-au găsit în nici un meniu așa că l-au executat pe burta goală. Pe site-ul oficial al departamentului de justiție din Texas puteți găsi informații despre ultima masă a condamnaților, cine sunt ei, ce-au făcut de au ajuns pe lista de așteptare pentru execuție. Pentru curioși este disponibil și un scurt istoric al pedepsei cu moartea. Dar știți ce pățesc curioșii...

[http://www.medicus.marshall.edu/medicus.html]

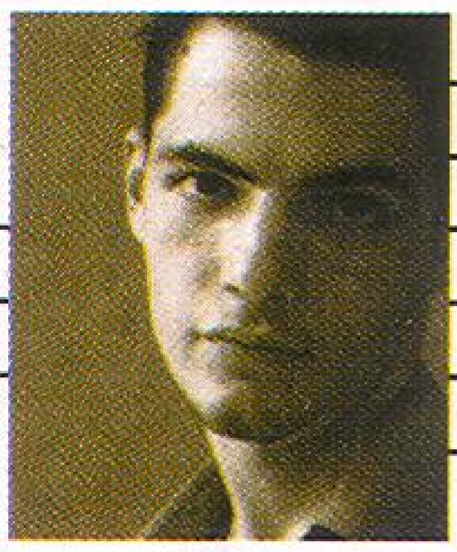


Cei care doresc să devină doctori sau sunt preocupați de medicină, dar nu numai pentru ei, la această adresă pot găsi un pacient virtual care se va lăsa supus examinărilor și va răspunde întrebărilor lor. Interesant este că întrebările nu sunt predefinite, dar cu toate acestea răspunsurile programului sunt foarte exacte și la obiect, ghidându-se probabil după cuvintele cheie din întrebare. Un alt aspect interesant este posibilitatea de a-i face analizele incluzând aici radiografii, electroencefalograme, electrocardiograme, analize ale urinei. Dacă nu reușiți din prima, nu vă faceți probleme, pacientul nu moare, deoarece este virtual. Însă dacă reușiți, programul vă răsplătește oferindu-vă spre examinare un al doilea caz, ceva mai complicat de această dată. Aș vrea să vă spun care este rezolvarea, pentru că al doilea pacient este o femeie...



[http://www.webcom.com/memcore/orig/cover.shtml]

Aici se găsește primul și poate singurul club de noapte virtual de pe Internet, I-Nightclub. În fiecare seară aici cântă formații ca Juicemen, The Excuses, Bleed, Cool Toyz, cu melodii care variază de la rock&roll la deathmetal. Melodiile sunt downloadabile în format .au și aveți și linkuri către site-urile formațiilor. Doar nu vă așteptați la apariții live, nu? Vă puteți relaxa în salon, unde găsiți cele mai noi apariții în materie de e-zine și magazine online, precum și numeroase camere de chat, sau în camera cu jocuri unde capete de afiș sunt diverse jocuri online cum ar fi vapoarele, blackjack, cubul lui Rubik (?!) și niște încercări nereușite de clone pentru Ultima Online. Din păcate organizatorii s-au cam lăsat pe tânjală în ultima vreme, site-ul stând cam prost cu update-urile, iar când la ei este noapte, la noi este zi, astfel încât există o nepotrivire mai mult decât aparentă. Cu toate acestea merită vizitat.



Black

Cristian Soare **"Nenicule, ai o problemă. Interioară, exterioară şi prin laterale."**

Pentru copii

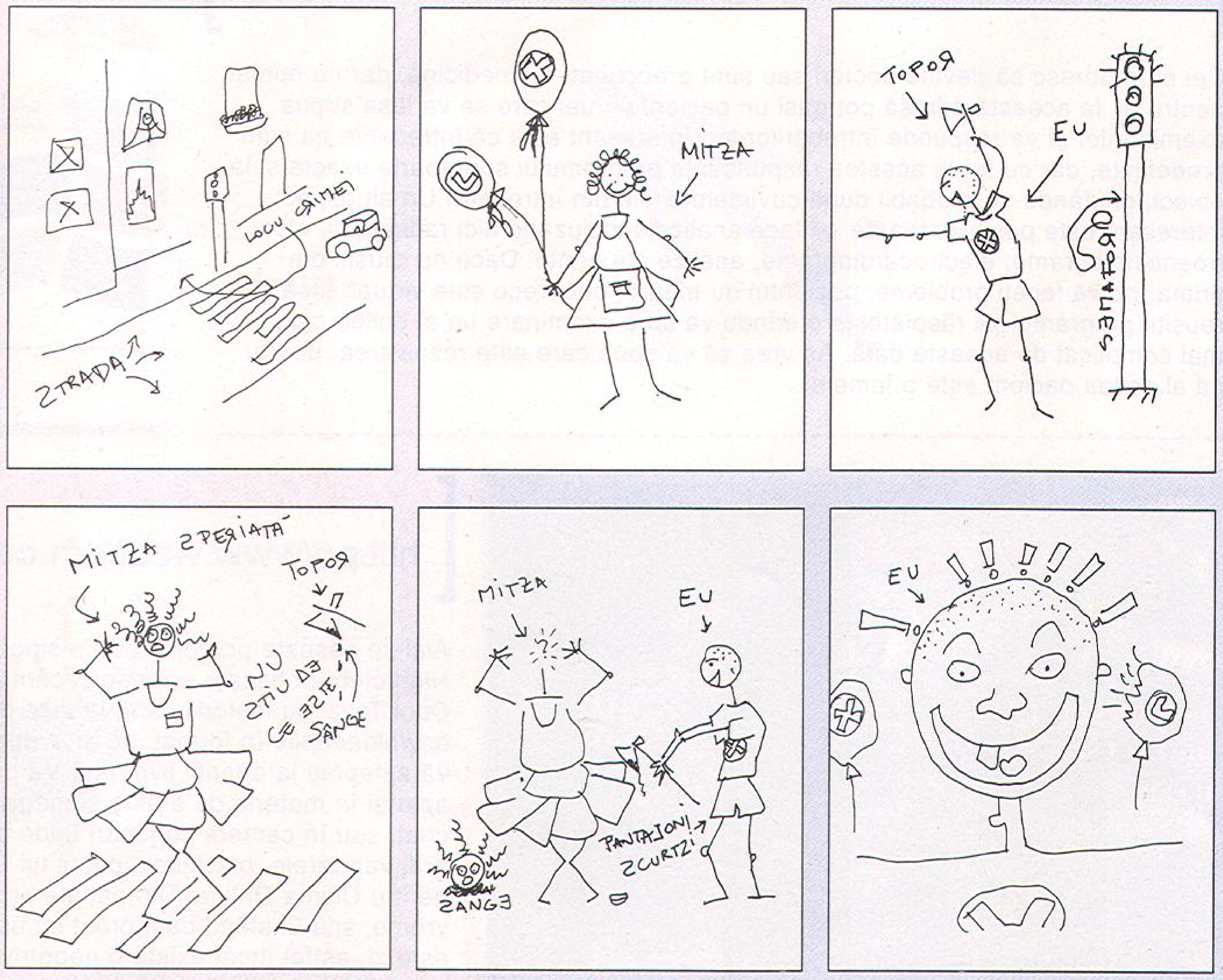
Dragă XtremPC, nu mai ţineţi redactorii aşa de târziu, că trebuie să îşi vadă şi ei copiii şi să-şi plătească datoriile faţă de familie, casă şi motănel. Într-adevăr valoarea crescută a revistei poate o cere însă este o cruzime ceea ce faceţi voi. Ruşine, ruşine, ruşine. Tătuca Lenin se întoarce în mormânt acum... Deci aveţi grijă că vă paşte răzbunarea casnicelor îngrijorate...
Doamna Antonela, **Bucureşti**

Doamnă, habar nu am despre ce vorbiţi. Redactorii noştri nu sunt ţinuţi în chingi împotriva voinţei lor, nu sunt obligaţi prin contract să întreţină o relaţie constantă şi de andurantă cu meseria lor, liberul arbitru funcţionând indubitabil. Contrar părerii dumneavoastră, noi, aici, în redacţia (atenţie urmează moment publicitar) celei mai bune reviste de specialitate din ţară, suntem ca în sânul unei mari familii. La naiba, redacţia este pentru noi ca un mare sân. Ea ne hrăneşte intelectual, cultural şi ludic, deci dacă dumneavoastră vi se pare că petrecem prea mult timp aici, pe meterezele culturii, la frontiera cunoaşterii, eu vă spun cu toată stima şi mândria de fost comandant de pioneri, că este doar o părere. Suntem ca nişte fraţi, unchi, mătuşi, bunicuţi cu cărţi de poveşti la îndemână, toţi ocrotiţi de aripa generoasă şi caldă a Tătucului Camil (să trăieşti, Şefu!). Am aprecia dacă aţi împărţi acest sentiment înălţător cu noi...

ScrisoareA

M-am gandit am calculat Mitza trece strada in fiecare zi la ora 6 cand se duce sa se dea in leaganele de pe partea cealalata si sint sigur pentru ca eu o cunosc de la gradinita de copii numaru 7unde amandoi suntem colegi la grupa mare eu sunt un geniu pentru ca stiu sa scriu, sa numar si sa planuiesc crime eu sunt un geniu criminal mai mult decat tom si jeri de fapt eu sunt un luptator la fel de bun ca brus li eu ii bat pe toti! ca sa va dovedesc ca eu nu mint si chiar gandesc am facut o schita a planului criminal asa cum il voi duce la indeplinire in prima poza va arat locu crimei in a doua este mitza fara bicicleta caci oricum este o rima nasola eu fac poezii mai misto "mie mie bine ma gandesc la tine eu sunt un geniu si ma numesc eugeniu am 7 ani si am si bani merg la gradinita sa omor o mitza" dupa cum vedeti. in a treia poza este eu si cu prietenu meu toporu iordache si cu semaforu care nu stiu cine este. mitza se sperie in poza patru caci imi vede toporu care nu trebuia sa aiba sange insa are pentru ca el este vampir cred ca noaptea nu sta sub perna asa cum mia zis mos craciun sa fac in poza cinci capu lu mitza se rostogoleste vrumm vrumm iar sangele face splas splas iar eu iupii si apoi in ultima poza eu sunt fericit si victorios...un adevarat moment codac...
Eugeniu, e-mail

Domnu geniu criminal, nu ştiu ce a mai rămas de zis...succes...oricum, ai câştigat premiul de luna asta.



Mail

Am o problemă

Iubesc. Două fiinţe mirifice, fiecare plină de satisfacţii pentru mine, fiecare deosebită, atât între ele cât şi faţă de mine. Problema mea este că nu mă pot hotărî între ele, însă o serie de întâmplări mă forţează să fac o alegere. Dureroasă, însă trebuie să o fac. Pe prima o cheama Maria şi este o preafrumoasă blondă, iar pe cea de-a doua o cheamă Ionela. Problemele mele au început în urmă cu câteva săptămâni, când dintr-o dată, Ionela a început să nu o mai suporte pe Maria cu toate că ele se înţelegeau perfect până în acel moment. Când Maria este în preajmă, Ionela nu mă mai ascultă, şi nu vrea să iasă din starea aceasta nici cu binişorul, nici altcumva, totul culminând cu întâmplarea din urmă cu două zile când Ionela a făcut scurtcircuit şi a început să scoată fum. Ce să mă fac?

Marius Baraş, Bucureşti

Nenicule, ai o problemă. Interioară, exterioară şi prin laterale. De asta ultima nu sunt sigur. Nu ştiu cum de te-ai pricopsit cu o atare belea însă este mare. Adică Mare. După ce că ai o blondă, ailaltă se mai şi scurtcircuitește. Dacă eşti hotărât, trage aproape un pachet de şerveţele şi un scaun, căci soluţia te va bulversa, la fel cum m-a bulversat şi pe mine. Trebuie să îţi cureţi planul mental şi să intri în contact cu corpul tău astral. Cu grijă, uşor, să nu îl sperii. Aşa. Acum, încet, întinde mâna. În dreapta. Nu, în cealaltă dreapta. Aminteşte-ţi că nu există linguriţă, că toate grijile tale sunt departe, aici eşti numai tu cu tine...şi cu mine. Pasul2...întinde mâna înspre capul corpului astral, cu multă atenţie, şi vindecă prin atingere. Trebuie să ai credinţă, curaj şi mingi. Retrage-te apoi trei paşi în spate şi reîntoarce-te în corpul tău. Simţi schimbarea? Dacă da, totul s-a rezolvat. Dacă nu, eu zic să vinzi blonda şi cu banii luaţi să repari fumigena...ahh, adică pe iubita cealaltă.

Eu te ştiu... dragule

Tu nu mă cunoşti, însă eu da. Am intrat în sufletul tău la mijloc de octombrie, o dată cu noul format Xpc. Soarta a făcut să deschid exact la rubrica de BlackMail, unde ţi-am văzut poza. Am fost electrificată...am simţit contactul cu ochii tăi, fulgerător, suav, misterios, flegmatic, inteligent. Bărbatul pe care îl visasem, cel pe care îl doream, bărbatul ideal pentru o relaţie sinceră. Plină de ură la adresa distanţei ce ne separă eu gust prin această scrisoare plăcerea viitoare, plăcerea vinovată a unei iubiri condamnate... Mă privesc în oglindă în timp ce dansez cu tine, ştiind că tu eşti departe, acolo în spatele unei pagini lucioase...
Te vreau însă în acelaşi timp îmi place jocul...aşa cum îndrăgostiţii şovăie, nu din timiditate, ci ca să prelungească plăcerea, tot aşa şi eu. Încă nu îmi voi releva identitatea, voi mai aştepta. Cu bine...

Admiratoarea, e-mail

Oricât de flatat aş fi, nu pot să nu mă gândesc o clipă care ar fi şansele ca o domnişoară frumoasă în adevăratul sens al cuvântului, inteligentă, deschisă la suflet, uşor perversă, cu un simţ al misterului şi al gradării suspansului deosebit, cultă, cu umor şi singură ar cumpăra şi citi XtremPC. Prea mici pentru gustul meu...mai încearcă o dată. Eu aştept cu interes oricum...

Noua generaţie

Băi, voi redactorii ăştia noi, de unde v-a scos Camil, mă? Tu văd că în afară de mişto nu ştii altceva, căci consumă şi cititoru' celuloză ca să izbească şi el cu părerea lui pertinentă revista şi tu îl iei la mişto, Adam ăla e pierdut iremediabil în labirintul cuvintelor măiestre de numai el ştie ce naiba vrea să zică, iar din nenea Bostan curge poiezie, de m-am apucat să îl citesc pe Eminescu. Băi băieţi, lăsaţi-o mai moale, că vă paşte murăturile.

Bursucu Mutagen, e-mail

Nu este o problemă, căci tot aşa cum soarele răsare el se mai şi culcă. Nu vorbesc de noi bineînţeles, ci de frustrările literare ce văd că îţi umplu viaţa. Pentru o revenire la normal, ţi-aş recomanda excelenta reţetă de însănătoşire a cunoscutului Dr.Love: Femeia. Una, două chiar şi trei, dimineaţa, seara sau la prânz, oricând în pauza de masă, casă sau tramvai. Iar dacă după aceea problemele persistă, ce pot să spun...Cele două oraşe biblice sunt mai aproape decât Europa...Cere azil acolo. Cât despre murături, am auzit că au acelaşi efect ca şi biftecul. Încearcă şi tu, noi nu avem de unde să ştim.

Moarte... pentru tine

Luând de dreaptă dorinţa ta, consider că ar trebui să fii legat de un scaun cu o eşarfă roşie cu buline şi aruncat în Dâmboviţa.
Nu meriţi să trăieşti...

Tarantopulos, Miercurea Ciuc

Mmmm...nu prea o duci bine cu partea cu imaginaţia, nu? Eu unul aş fi preferat să îmi fie băgat un căluş în gură, o bucată de caşcaval în buzunar, o pancardă pe după gât, o eşarfă neagră pe mâna stângă ce stă lipită de picior, trei pete de ketchup pe piept (ca să pară sinucidere), apoi să fiu împins cu nonşalanţă într-o Dacie 1100 model 1984 cu vopseaua scorojită pe bara de protecţie stânga faţă, şi de abia apoi aruncat în Dâmboviţa. Apoi aş fi creat un scenariu umoristic "Spectrul se întoarce la dreapta plin de răzbunare: partea a 3-a", aş fi făcut un film şi aş fi devenit faimos.

Revista arată bine, minus câteva greşeli (oricum nu o să le transmit în direct). Totul pare să fie destul de echilibrat, însă văd că cea mai mare concentraţie de redactori este la jocuri...mai bine faceţi ca L**u şi C***u: unii cu jocurile într-o parte, restu' în altă parte.**

Bulweir, e-mail.

Chestia asta cu împărţeala este cu dus şi întors. Păi fi şi tu atent: dacă facem aşa, în loc să ai o revistă de 100 de pagini ai avea două de 50. Apoi ne vom împărţi mai departe şi vom scoate una numai cu RTS-uri, una numai cu RPG-uri, una numai cu FPS-uri şi aşa mai departe. După aceea ne vom hotărî să ne specializăm şi mai mult şi vom scoate o revistă pentru fiecare articol. Şi mai încolo o să ne vină ideea să scoatem câte una pentru fiecare pagină şi uite aşa, într-un final demn de ceva cântece eroice, vom scoate o mulţime de reviste în care va scrie câte un cuvânt cu caractere de 150. Şi uite aşa vom cuceri piaţa.

IRC - Iubirea Renăscută prin Comunicare

Tutorialele secrete ale Afroditei

Tip articol: Tutorial Redactori: Alexandru Adam & Cristian Soare

"Tata se spetește la strung de la 8 la 16 pe când un cal face pe locomotiva biologică câte doișpe ore pe zi"

Care sunt îndeletnicirile de căpătâi care ne deosebesc de animale? Avem cumva unele avantaje pe care o vulpe, un urs sau o vrabie nici măcar nu și le pot imagina? Dar un guzgan? De fapt, astfel de diferențieri (eu știu să colorez mai frumos decât urangutanul doamnei Florica de la doi sau tata se spetește la strung de la 8 la 16 pe când un cal face pe locomotiva biologică câte doișpe ore pe zi) nu satisfac nimănui spiritul critic. O dată cu noua eră informațională însă, a început să se concretizeze pe buzele tuturor certitudinea adevărului. Un adevăr imuabil și de necontestat care s-a transformat insidios dintr-un simplu pretext în literă de lege. Astfel, cu bunul-simț și deplinătatea facultăților mentale în perfectă stare, acum orice reprezentant al rasei umane poate afirma fără preget că Internetul este cel care ne detașează de lumea animalelor. Se știe cum zilnic, în viața omului, necuvântătoarele se implică din ce în ce mai mult: câinii care ghidează orbi, pisicile ajutătoare pentru surzi, oile clonate, păsările vorbitoare, porcinele implicate în scandaluri sexuale, delfinii cu focos și chiar milițienii care știu să numere. Granițele dintre noi și animale se năruie treptat (pe stadioane acestea dispar fără urmă în numai câteva minute), Internetul rămânând singurul bastion al umanității în calea tendinței expansioniste a naturii.

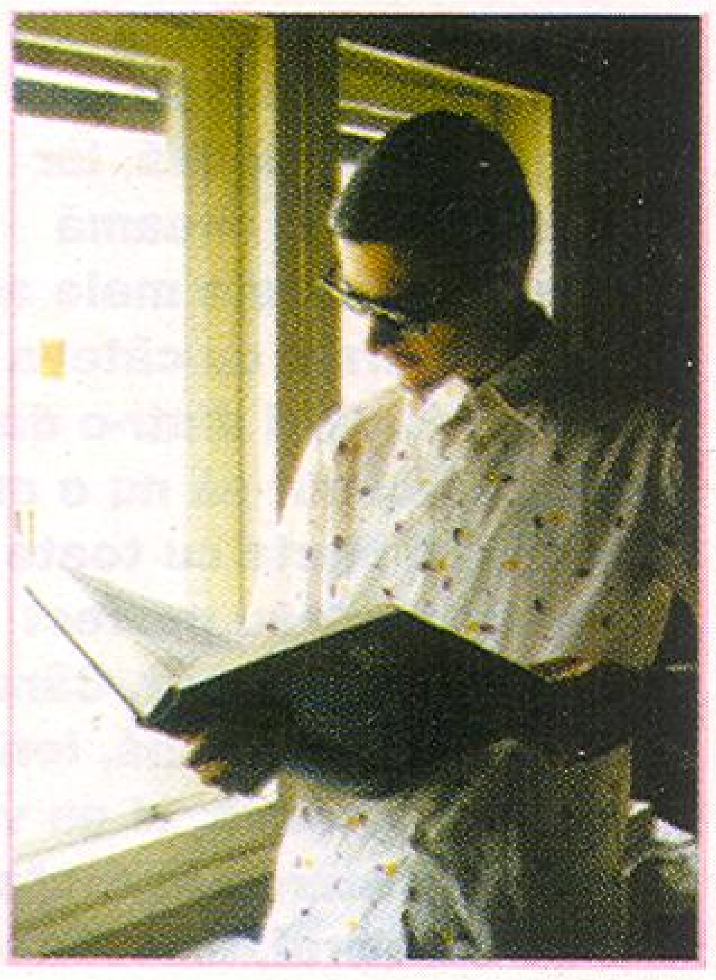
Pentru păstrarea prospețimii odorifice a monitorului, trebuie întreținută cu strictețe și devotament igiena bucală. Sau vă puteți uita în dreapta tot timpul.



Nevoia de comunicare

Internetul se referă prin excelență la nevoia de comunicare și interacționare a omului cu aproapele său, căruia, conform anumitor condiționări, simte nevoia să-i întoarcă în mod regulat obrazul. Societatea noastră se bazează pe respectarea diferitelor tradiții pe care strămoșii ni le-au pasat cu limba de moarte pe miile de câmpuri de luptă ale istoriei, în încercarea disperată și, pe atunci inutilă, de a se înțelege între ei. Magistrala informațională a apărut în momentul în care am înțeles că trecutul ne învață că lipsa de comunicare duce la război, foamete și răzmerițe. Instinctele atavice, dar plăcute, care ne guvernează insomniile, au influențat de asemenea popularitatea ciberspațiului care din simplă unealtă a evoluat în timp foarte scurt într-un adevărat prieten, penetrându-ne intimitatea, câștigându-ne încrederea, ocupând un loc special în viața fiecăruia.

Cultura în toate glorioasele sale manifestări contemporane înlesnește și chiar potențează accesul la vrăbiuțe.



Comuniunea cu colectivitatea

IRCul este cea mai pură reprezentare a conceptului de "comuniune cu colectivitatea semenilor" (cunoscut de sociologi și sub numele de CICOSEMEN). Acesta este locul unde se discută nevoile noastre esențiale, tipic umane, cernute de neghina prejudecăților, aici se întrepătrund firele a milioane de destine zilnic (cu precădere la adăpostul nopții, în obscuritatea languroasă a reducerilor de prețuri la impulsurile de telefon). Dragostea, în variatele ei manifestări,

Identificarea cu precizie chirurgicală a sexului

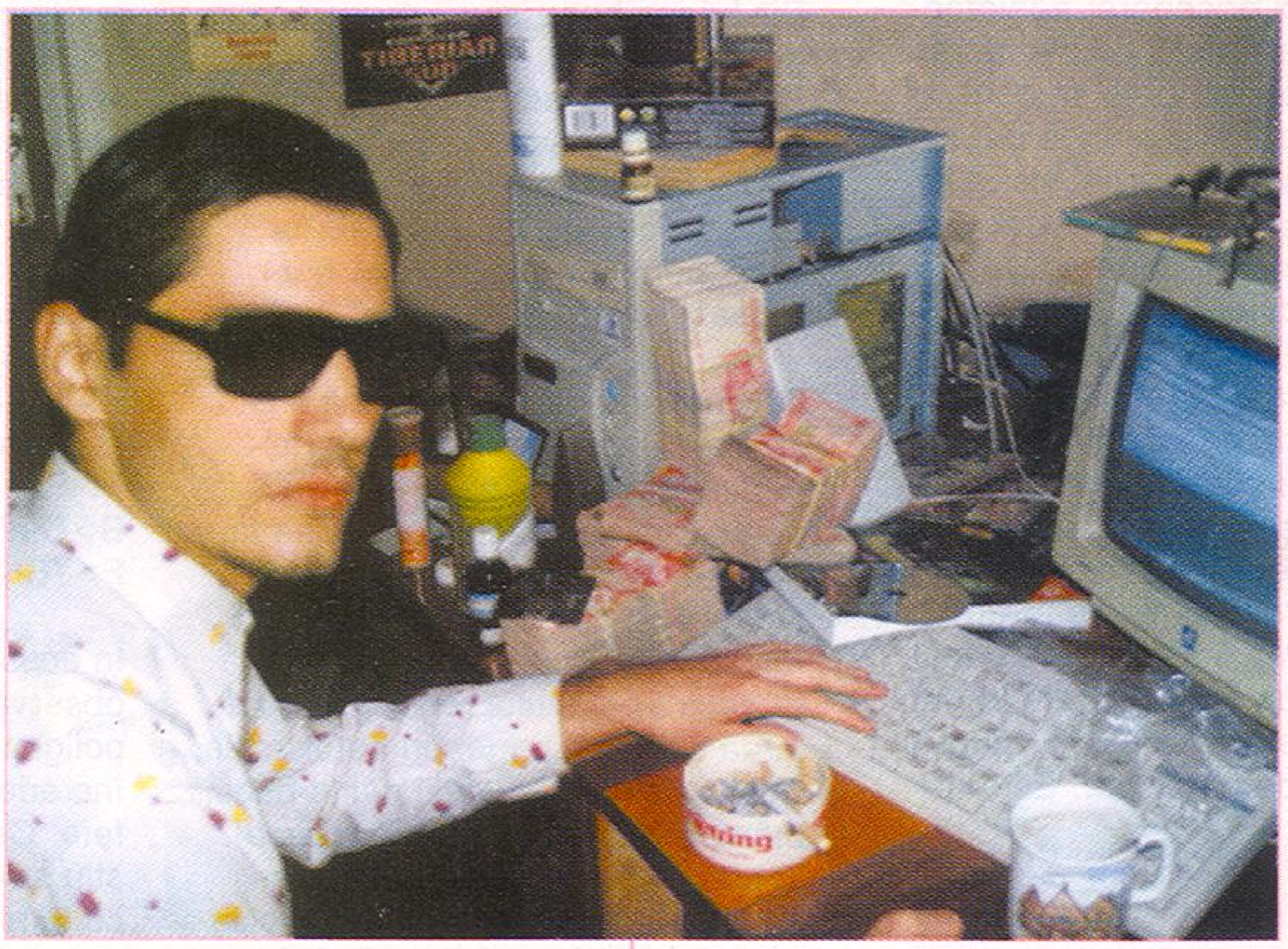
Un punct foarte sensibil, de o importanță covârșitoare. Dedicația cu care bărbații iau nume feminine și vagabondează pe Superautostrada Informațională în căutare de victime din rândul e-loverilor este un lucru cunoscut. În mitologia Infobahn-ului apar o serie de aluzii la o vastă societate ocultă, Organigrami Feromonicus Conquestae, cu un număr necunoscut de membri, a căror ocupație principală este chiar distrugerea comunității de e-loveri. Puține lucruri se cunosc despre această organizație, însă în mitul Gardienilor Umanității apar o serie de aluzii la un comando al acestor femei pline de dedicație, ce a încercat să identifice membrii OFC. Misiunea acestora a dat greș, totul sfârșindu-se într-o baie de sânge. Sacrificiul celor opt mari femei a fost aproape gratuit, ele nereușind să afle decât identitatea unui singur membru - Magicianul, ce se folosea cu bestialitate de nickul Vrajy.

Pentru a face cât mai ușoară viața romanțioasă a e-loverilor, publicăm în exclusivitate testul Veirkampf-Shroter-Meinslau.

B>la urmatoarele intrebari te rog sa raspunzi prin "da" sau "nu". Okay ?
F>...okay
B>c
F>nu
B>iti plac florile?
F>da
B>cartile de colorat cu Mos Craciun?
F>da
B>ai facut plaja la nudisti?
F>nu
B>iubesti animalele ?
F>da
B>iti place sa mananci sarat?
F>nu
B>esti barbat?
F>nu
B>ai o bunica?
F>da
B>iti plac sporturile extreme?
F>da
B>Esti pe o strada. La picioarele tale observi o furnica carand o firmitura de trei ori mai mare ca ea. O ajuti?
F>da
B>sigur nu esti barbat?
F>da
B>iti plac barbatii musculosi?
F>da
B>femeile frumoase?
F>da
B>deci esti barbat!
F>nu
B>sigur?
F>da
B>pai da sau nu?
F>da ce?
B>Raspunde te rog prin da sau nu !
F>...
B>deci da sau nu?
F>nu
B>nu ce?
F> ??
B>recunosti deci ca esti barbat!
F>NU
B>deci nu recunosti, dar esti !
F>NU
B>esti sigura?
F>da
B>foarte sigura?
F>DA
B>m' okay...si esti fiica mamei tale?
F>da
B>si nu baiatu lu' tata ?
F>nu
B>minti!
F>nu
B>MINTI!
F>NU
B>esti barbat stiu eu !
F> TU **** ESTI *****SI MAI DA-TE-N ************ DE ****** PARASTASU ******* DE *********!

Evident, în exemplul dat, partea "feminină" a picat testul.

Un adevărat eLover caută în mod curent să își întrețină luxosul stil de viață, sondând în permanență abisurile Superautostrăzii Informaționale după noi surse de venit.



se solidifică pe IRC neîntinată de obscenități, într-o măreție pură, necarnală. Un asemenea sentiment înălțător, perimat cu cruzime de presă, batjocorit de publicitate, ostracizat de religie, condamnat de învățământ și autorități se regăsește pe programul de chat în prospețimea sa inițială, luminând calea îndrăgostiților cu intensitatea de mult pierdută, trăită mai presus de ființă și conștient. În plus pe IRC poți să agăți și fără să ai bani. În general bărbați. Câteodată femei.

Acest scurt curs de specializare urmează să învețe publicul masculin utilizarea chat-ului în scopul de a-și lărgi cercul de prietene sau de a-și îngroșa agenda cu niscaiva numere feminine de telefon proaspete. Având în vedere ușurința cu care ființele de sex opus își găsesc parteneri de conversații înviorătoare pe net și în viața înconjurătoare de zi cu zi, ne vom concentra în exclusivitate pe sensibilizarea cititorilor masculi în articolul de față. Pentru că noi ajutăm nevoiașii.

Elemente de cunoaștere

Pe IRC neexistând noțiunea de bani, valoarea fiecăruia se măsoară în popularitate, un e-lover experimentat aflându-se permanent într-o stare alertă de campanie electorală. Începând cu nick-ul judicios ales, terminând cu formulările de introducere, saluturile sau frazeologia tipice fiecărui utilizator în parte, originalitatea este calitatea spre care năzuiește toată lumea. Orice pretendent la inimi feminine ar trebui să dea dovadă încă de la alegerea numelui nu numai de imaginație cât și de un bun-simț și un respect pentru bătrâni aproape religioase. Toleranța semnalează integritate iar integritatea precedă acea maturitate spirituală care atrage publicul feminin la interacționări tumultuoase. Un nick trebuie să reflecte încă de la prima lectură puternica personalitate încătușată în spatele său, trebuie să atragă atenția prin forța de convingere intrinsecă pe care purtătorul o emană. Din studiile întreprinse am izolat câteva din cele mai potrivite creații întâlnite pe net, nume cu o sonoritate mitologică printre cunoscători, nume care se află pe degetele multor femei în chiar acest moment, nume pe care le puteți găsi într-una dintre căsuțele de pe pagină.

Un fenomen deosebit de util, de a cărui stăpânire depinde uneori succesul unei operațiuni mai de anvergură (o femeie căsătorită dar încă preocupată de soarta speciei spre exemplu) este clonarea. Dedublarea personalității se utilizează pe scară largă la ora actuală de către experți de pe toate meridianele. Procedeul presupune crearea mai multor

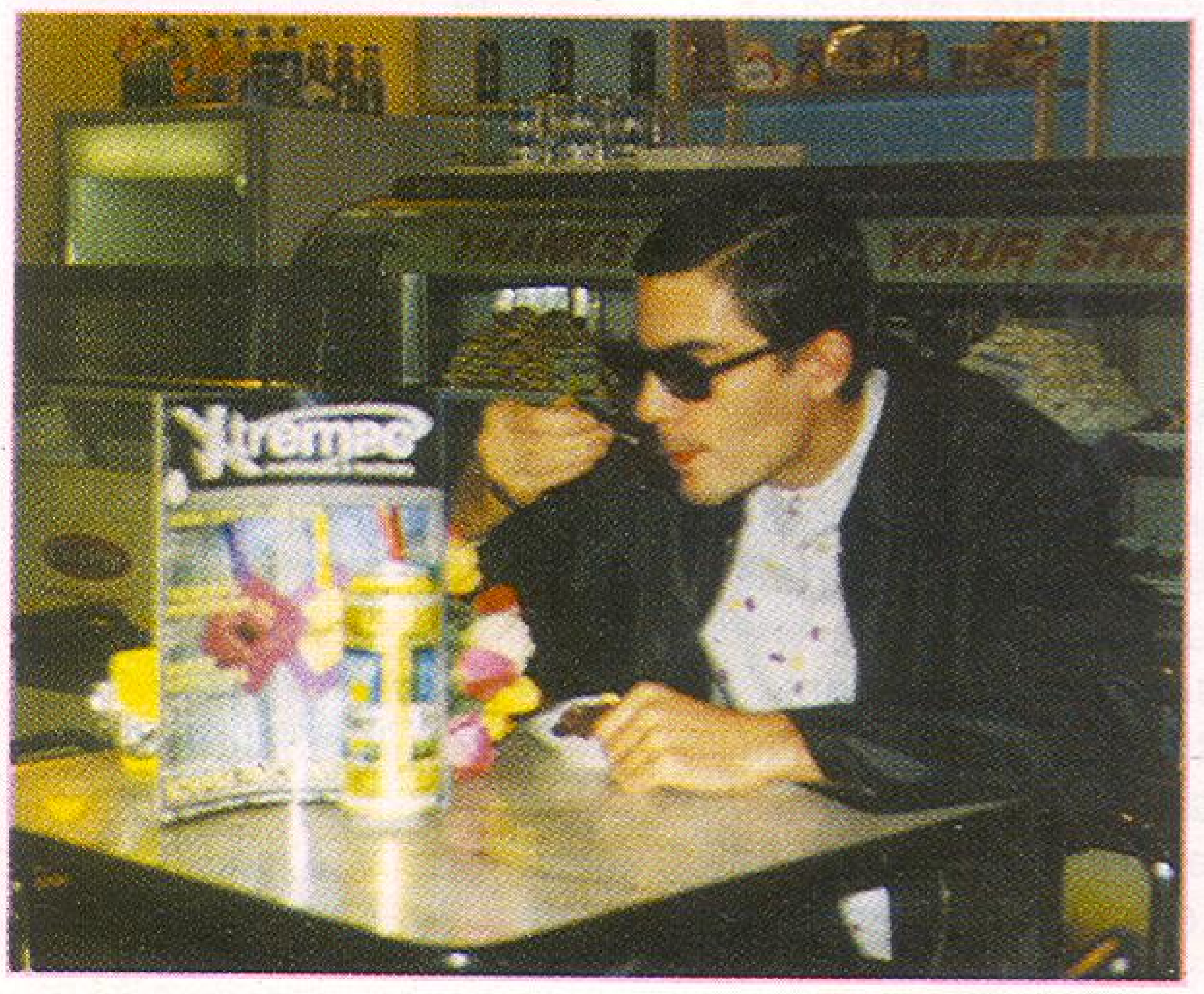
entităţi virtuale care să se insinueze treptat în cercul de cunoscuţi al victimei câştigându-i încrederea. Cu cât mai multe alter-ego-uri vă creaţi, cu atât mai bine. Singurele variabile care trebuie luate în calcul sunt varietatea şi timpul liber. Toate aceste clone trebuie să testeze terenul şi să îndrume ţinta spre principalul nick al utilizatorului (sau pricnick). Câteva arhetipuri utile cititorului ar putea fi următoarele (îndelung testate de echipa redacţiei): prietenul pricnick-ului - de unde îşi slujeşte zilnic fiul cu devotament şi pricepere; aghiotantul loial - permanent în alertă, gata să contracareze orice pericol la adresa pricnick-ului sau să dea o fugă până la colţ după ţigări şi cola.

Un alt aspect important care trebuie să răzbească de la începutul unei conversaţii este cetăţenia italiană de care vă bucuraţi. Nimic nu atrage mai mult interes decât un bărbat străin în puterea vârstei în căutare de nevastă... Este de

Nimic nu atrage mai mult interes decât un bărbat străin în puterea vârstei

confident, în care se poate avea încredere şi are întotdeauna la îndemâna un sfat pus deoparte; tânăra flusturatică - zăludă, îndrăgostită până peste urechi de pricnick, ştie că nu poate avea o şansă la el, acesta apreciind la eventuala parteneră mai presus decât orice sufletul curat şi vastitatea cunoştinţelor; mama iubitoare - este răzbunătoare, dar dreaptă, se loghează ocazional din bucătărie ajuns un nick aluziv cu eventuale conotaţii subliminale (italianu43) şi o exprimare defectuoasă: "Io cognoscio romance femeia arat foarte bun..."; "Besognio di nevast tiner pentru una canzone italiana..."; "Amore, amore... ti iubesco molto"; "Segregazione Fiat, bogatto ragazzo arato bene..."; "si, si, la mia casa est foarte gol, in contradiczzione antitetica cu conto de la banca"...

Cofetăriile de stat prezintă Savarina(TM)- un test al bărbăţiei şi vitalităţii eLoverilor. Wh4t d03sn't k1ll u m4k3s u str0ng3r...În plus, cercetările au arătat că numai hârtia XPC permite împachetarea rezultatelor testului.



Primul contact

SirJuice>buna ziua, domnisoara gropitza>...
SirJuice>nu am putut sa nu remarc frumosul nume pe care il purtati, si impins astfel de curiozitate am vrut sa aflu daca este cumva reflexia unei frumuseti fizice.

De observat politeţea rasată a eloverului, semnul unui adevărat gentleman. Ţinta, surprinsă de adresarea neobişnuită, rămâne fără cuvinte. Apare curiozitatea, aşteptarea caracterizată de manifestări nevrotice (reveniri rapide la fereastra privatului respectiv, neglijarea celorlalţi parteneri de discuţie, treceri rapide ale limbii peste buze, mâna încleştată umed pe mouse). Totuşi, în replica următoare a eloverului apare una dintre greşelile capitale semnalate şi în "A Guide For Being a Perfect Modern Casanova". Subiectul prelungeşte fraza, o împopoţonează, îi dă o patină de curtoazie tributară istoric, şi astfel interesul ţintei scade perceptibil, stabilizându-se undeva în jurul valorii minime.

Studiile noastre, în cele opt luni de pregătire a acestui curs, au relevat faptul că totuşi 3,85% dintre subiectele ţintă sunt fascinate de acest gen de adresare.
Pe de altă parte, restul de 96,15% sunt mult mai uşor de agăţat prin schema prezentată în log-ul următor:

Bamse>buna
Veronica>buna
Bamse>asl pls
Veronica>u1
Bamse>k. 22 m buc. u?
Veronica>16 f Constanta
Bamse>marpha...facem un sex virtual ?
Veronica>cum doresti tu, iubitzel

Observaţi cum legătura s-a realizat aproape instantaneu, o seamă de bariere de ordin atât moral cât şi religios, ca să nu mai vorbim de cele social-istorice, culturale şi politice, au fost lăsate la o parte, iar cei doi au intrat în prima fază a relaţiei lor, atât de frumos numită în "Disclosure Document For Lovers On The Net" "sexual limitless escapades for really, but really fucked up people", sau mai pe româneşte "vremea giugiulelilor". Pe de altă parte, stăpânirea unor anumite noţiuni de cultură generală este cel puţin la fel de important ca şi limbajul folosit.

B>Hi
F>Buna
B>Guttentag
F>Draga...
B>Bonjour
F>Scumpete!
B>Ola
F>TE IUBESC!!!

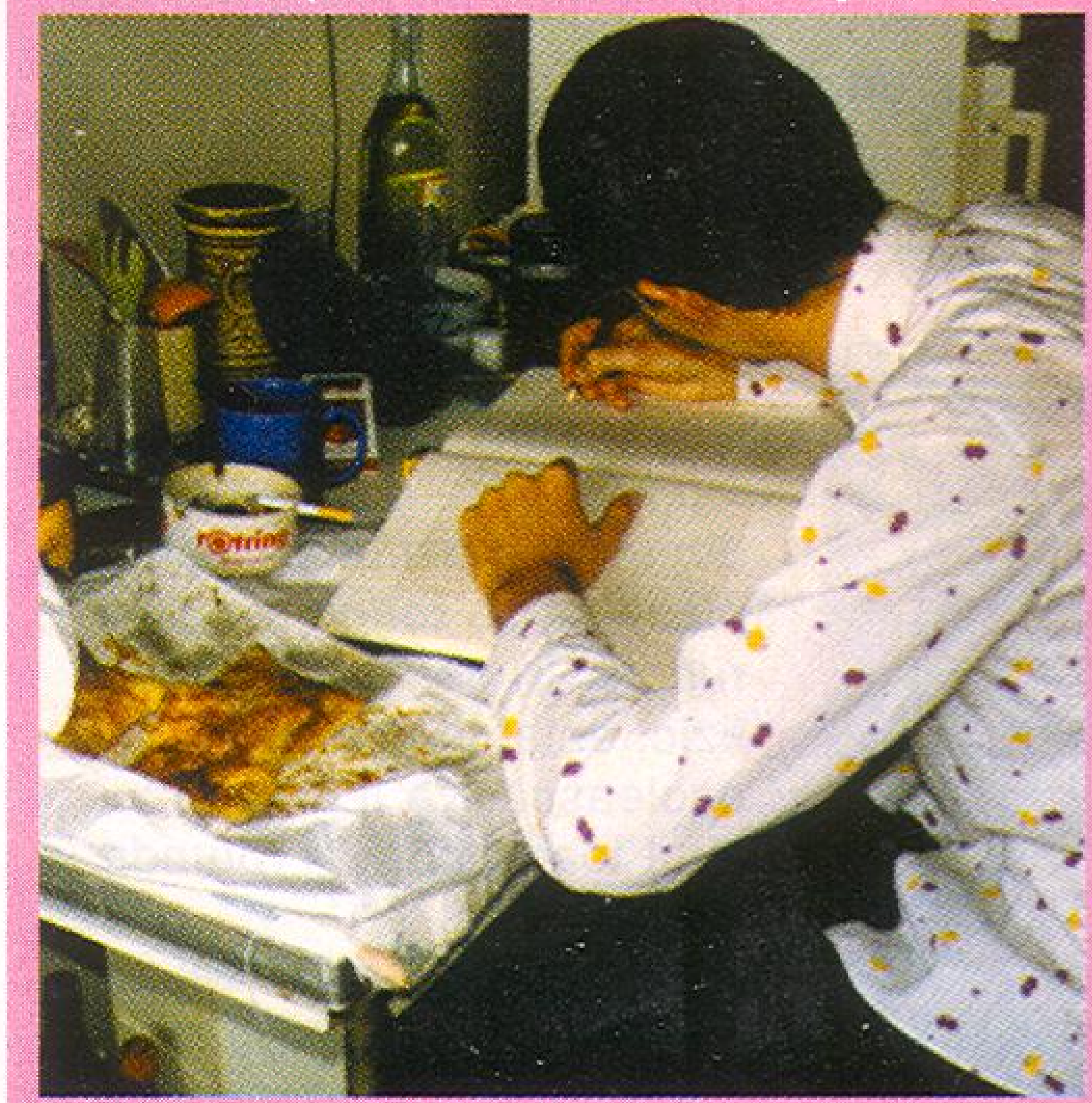
În acest scurt exemplu se poate observa cum vastele cunoştinţe poliglote ale unui e-lover pot câştiga încrederea şi chiar dragostea unei fete. Cei mai versaţi dintre utilizatori ştiu să îmbine un vocabular elevat cu familiaritatea argoului pentru captarea mai eficace a atenţiei şi interesului interlocutoarelor. Cum irosirea inutilă a timpului este aproape o crimă în ziua de azi, este bine ca discuţiile să aibă şi substrat, să mustească de înţelesuri ascunse şi alegorii nuntă-moarte (Ex.1). De aceea se recomandă studiul asiduu al culturii umane, al realizărilor omului de la începuturi şi până acum (Ex2). Se cunosc unele cazuri în care femei dintre cele mai prevăzătoare (aproape cu inima îngheţată) au cedat în faţa citatelor din Iliada lui Homer sau descrierii planurilor unui carburator de tractor YZ-KTM 24. Referirile la literatura universală preclasică încă se testează de echipe de specialişti însă cu poeţii naţionali se ştie cu certitudine că efectul de convingere este devastator (Ex.3).

Ex1: Intransigenţa protuberantă coroborată cu melancolia dietetică suprimă activitatea feromonilor agresivi prin strivire, mâncaţi-aş guriţa, fă.

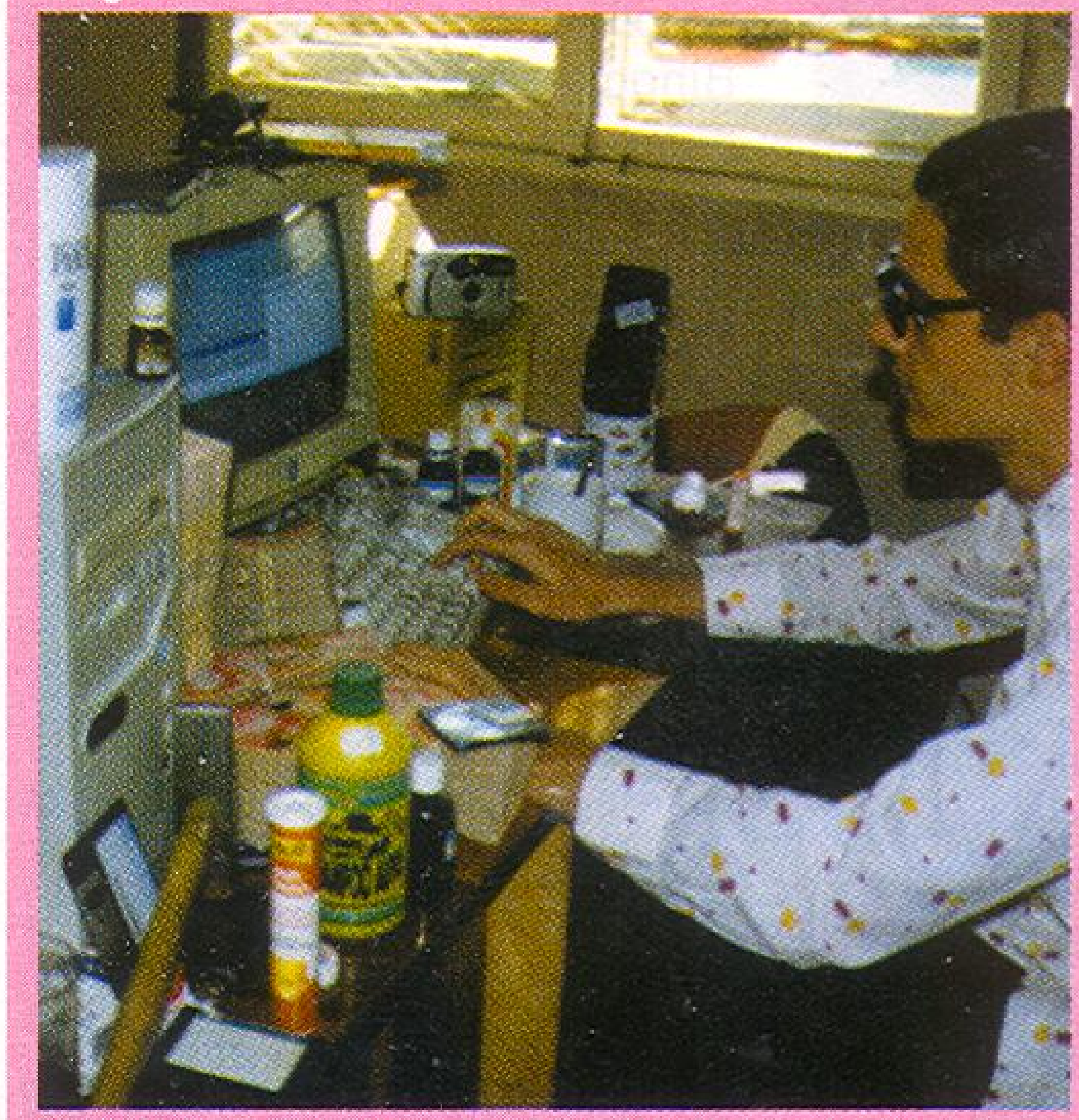
Ex2: Încă din antichitate frumuseţea era cântată de poeţi şi imortalizată pentru eternitate de sculptori. Trimite-mi o poză, zeiţa mea, să te pun pe soclu, să te ador ca nici un alt muritor de rând...

Ex3: Eminescu, draga mea, este Luceafărul de departe. Asemenea mie. Şi eu sunt departe, dar tânjesc la o relaţie carnală şi vivace.

...numărul 2146 a fost excelentă, maleabilă dar dură, matură, devorată de un foc lăuntric...(fragment din Însemnări despre Feminitate de Minel Ungureanu)



Mediul natural al e-loverului respiră creativitate prin fiecare gaură din ușă, fereastră sau perete. Ca în imagine.



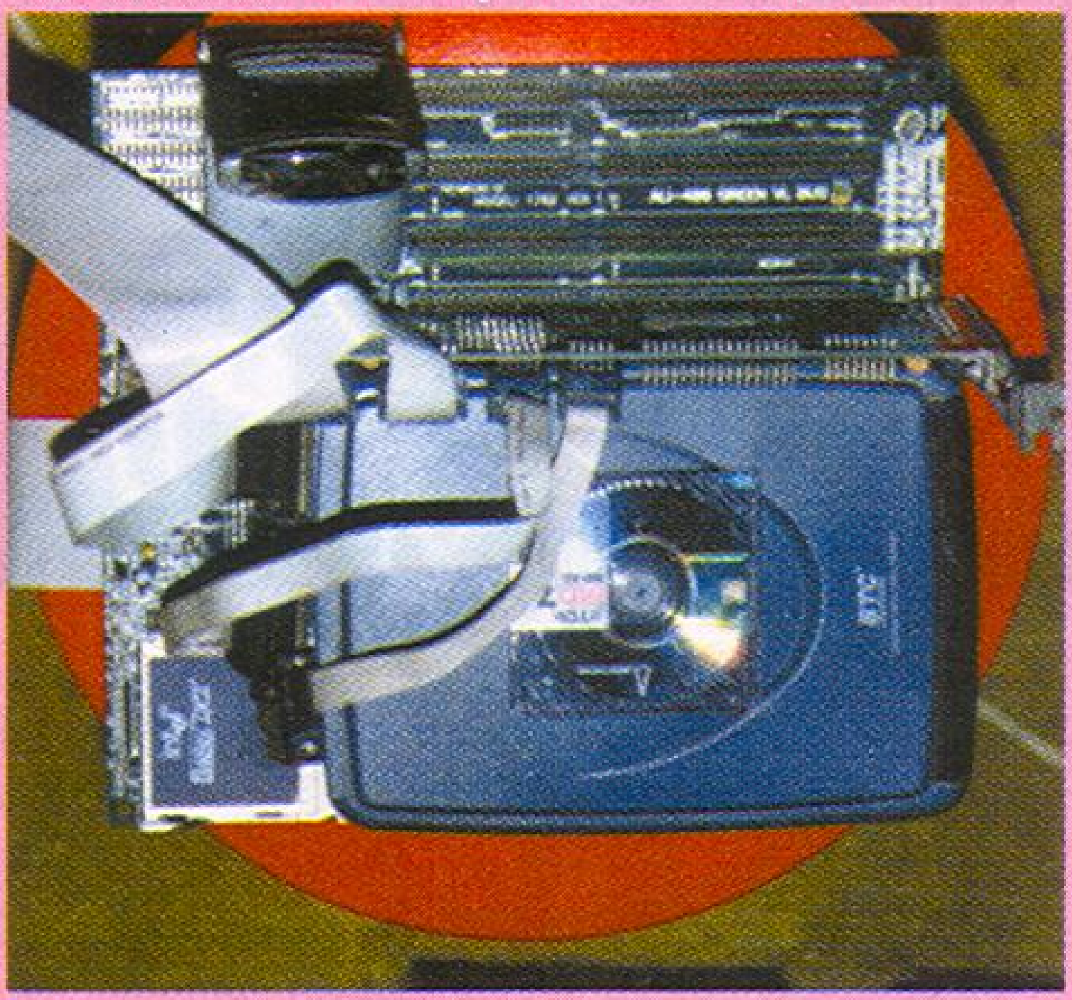
Nu trebuie niciodată subestimată importanța unei nutriții echilibrate căci focul dragostei consumă, chiar și pe tărâmuri virtuale.



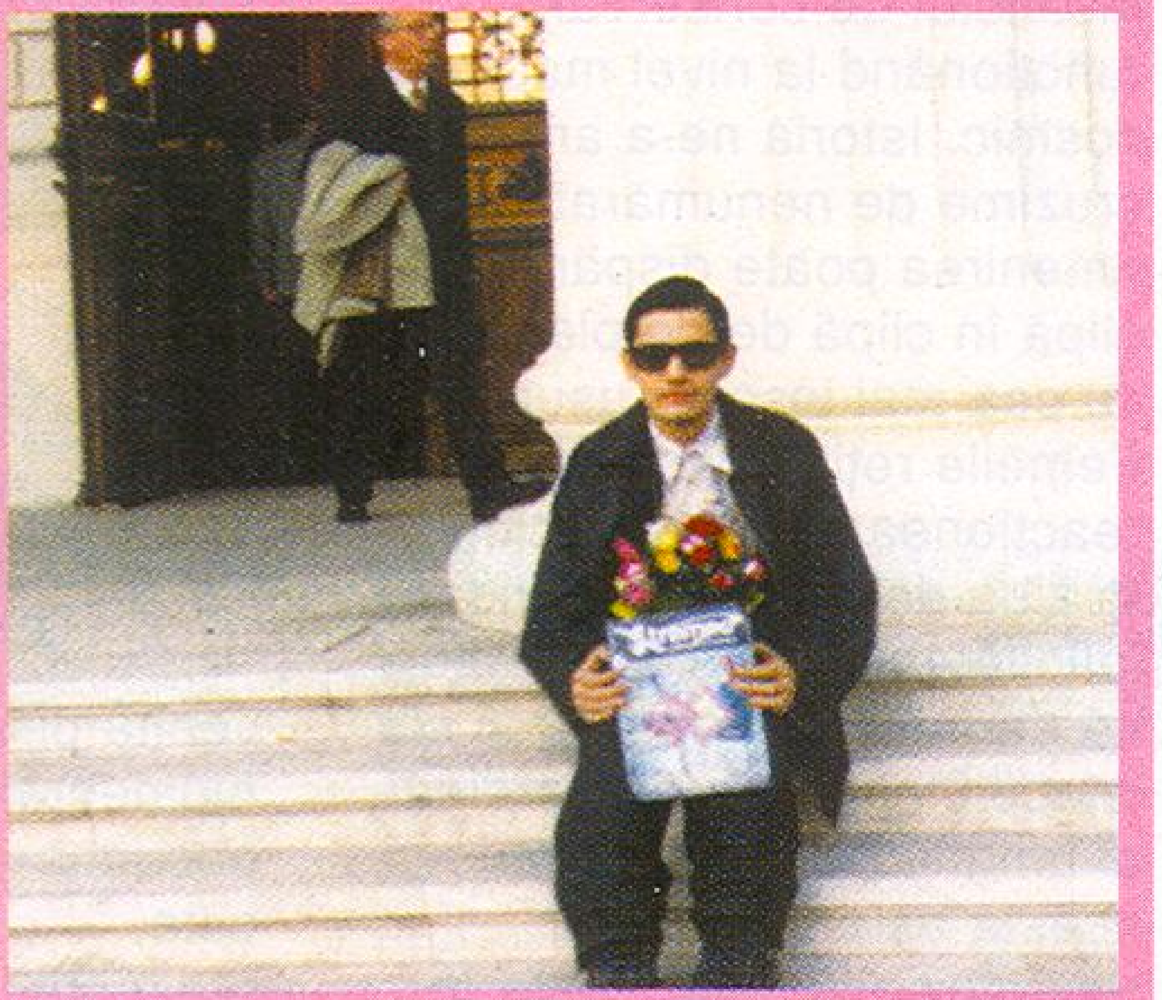
Capacitatea de a scrie cu viteze superluminice trebuie dezvoltată încă din fragedă pruncie (imagine document din arhiva Mărturii ale Vitezei)



Prototip produs de Tankabeshti Telcom, în colaborare cu Haxoring Utilities Inc Pipera.



Revista care te unește cu păsăretul. Subtil, în spate, se ridica Atheneul.





Utilitatea cunoștințelor de hardware este relevată de necesitățile ce abundă în viața de zi cu zi. Aici, optimizând legătura cu un satelit de spionaj pentru un ping mai bun pe #teensex, eternul Minel Ungureanu.







Cunoașterea partenerului

Trebuie studiată prada, femeile și motivațiile lor ascunse. Ce le împinge să vagabondeze aparent fără rost pe magistrala informațională. Această dezorientare este doar aparentă, un instrument elaborat de apărare, de camuflare a sentimentelor. În fapt femeile caută pe net ceea ce își doresc și în viață, în fiecare minut al existenței pe acest Pământ - să perpetueze specia. Acest lucru îl fac cu înfrigurare chiar, la ele instinctul de conservare funcționând la nivel macrocosmic. Istoria ne-a arătat cu cruzime de nenumărate ori că omenirea poate dispărea din clipă în clipă de pe planetă cu cea mai insolită ușurință. Femeile rețin aceste detalii și reacționează în consecință, în ziua de azi ele folosind infinitatea de posibilități oferită de Internet pentru a-și satisface instinctele de gardieni ai umanității. Simțind că acesta este punctul lor nevralgic, că sunt lăsate în voia soartei și fără apărare la îndemâna anumitor brute neînțelegătoare și guvernate de dorințe dăunătoare, ele se protejează din ce în ce mai bine, încercând apa, uneori luni în șir înainte de a se aventura să salveze viitorul Terrei. Din acest moment începe partea cea mai grea pentru e-lover, convingerea țintei.

Totuși, până la convingere, ținta trebuie cunoscută îndeaproape, visele și dorințele ei să devină ale voastre, fiecare mic detaliu psiho-morfologic să devină familiar, iar pentru aceasta avem la dispoziție valențele extraordinare ale manevrei "asl pls".

Manevra asl pls

Multă lume o consideră a fi ceva de rutină, ceva necesar, ce însă nu permite o cunoaștere intimă a partenerului. Nu este așa, și studiul nostru vă poate dovedi acest lucru prin metode clare și științifice.

-În primul rând, când sunteți ținta manevrei "asl pls",

> Nu există timp liber în această meserie. Întotdeauna, e-loverul își antrenează reflexele, mintea, corpul, gândurile, spiritul.





venită din partea unei momentan necunoscute, prezența sau absența "pls"-ului la sfârșitul acesteia poate indica o serie de caracteristici atât psiho-morale, cât și morfologice, ale celei ce întreabă.

Dacă "pls"-ul lipsește, studiile au arătat că în proporție de 80,3% este vorba de un bărbat ascuns în spatele femininului paravan. În plus, dacă întrebarea este directă, adică doar "asl", fără puncte de suspensie sau semn de întrebare, "domnișoara" este un bărbat între 28 și 35 de ani, cu o greutate între 98 si 113,5 kg, brunet, cu o aluniță pe obrazul drept, ușor șchiop de piciorul stâng, cu un tricou alb și o servietă maro. Asta în 54,7% din cazuri. În 35,5% dintre cazuri lista subiecților se îmbogățește cu o serie nouă de personaje, masculine toate, cu vârste cuprinse între 17 și 25 de ani, de greutăți diferite. Restul până la 100% intră în categoria "student sărac, caut locuință" (pentru detalii referitoare la semnificațiile prezenței sau absenței punctelor de suspensie și a semnelor de întrebare consultați excelenta carte electronică a doctorului Bone breakerhau "The Hidden Evil Menings of the Caligraphic Signs")



- Asl pls - "a"-ul CAPS indică o fire atentă la detalii, cu un oarecare bagaj de lecturi, educată, simțitoare. Dacă ținta scrie de acasă indică în mod clar că există o abia sesizabilă adâncitură pe mijlocul tastei LeftShift.

- Asl Pls - "a"-ul și "p"-ul CAPS indică o fire puternic influențată de civilizația occidentală, sigură pe sine, totuși vulnerabilă, inteligentă, totuși inteligibilă, educată, dar capabilă să spargă semințe fără să se folosească de degete, frigidă, dar sensibilă la lacrimi.

- asl Pls - o natură puțin depravată, ascunsă, căruia îi place să se roage și să fie rugată. În general hidoasă fizic, este de preferat să se ocolească. Va fi greu, căci sunt foarte mari și rotunde în același timp.

- aslpls IED##/ .. wk _3 - cu toate că poate părea creația unei persoane umane, este în general semnul că pe partea cealaltă a monitorului se plimbă pe tastaură Binoche, pechinezul preferat al tuturor.

Final

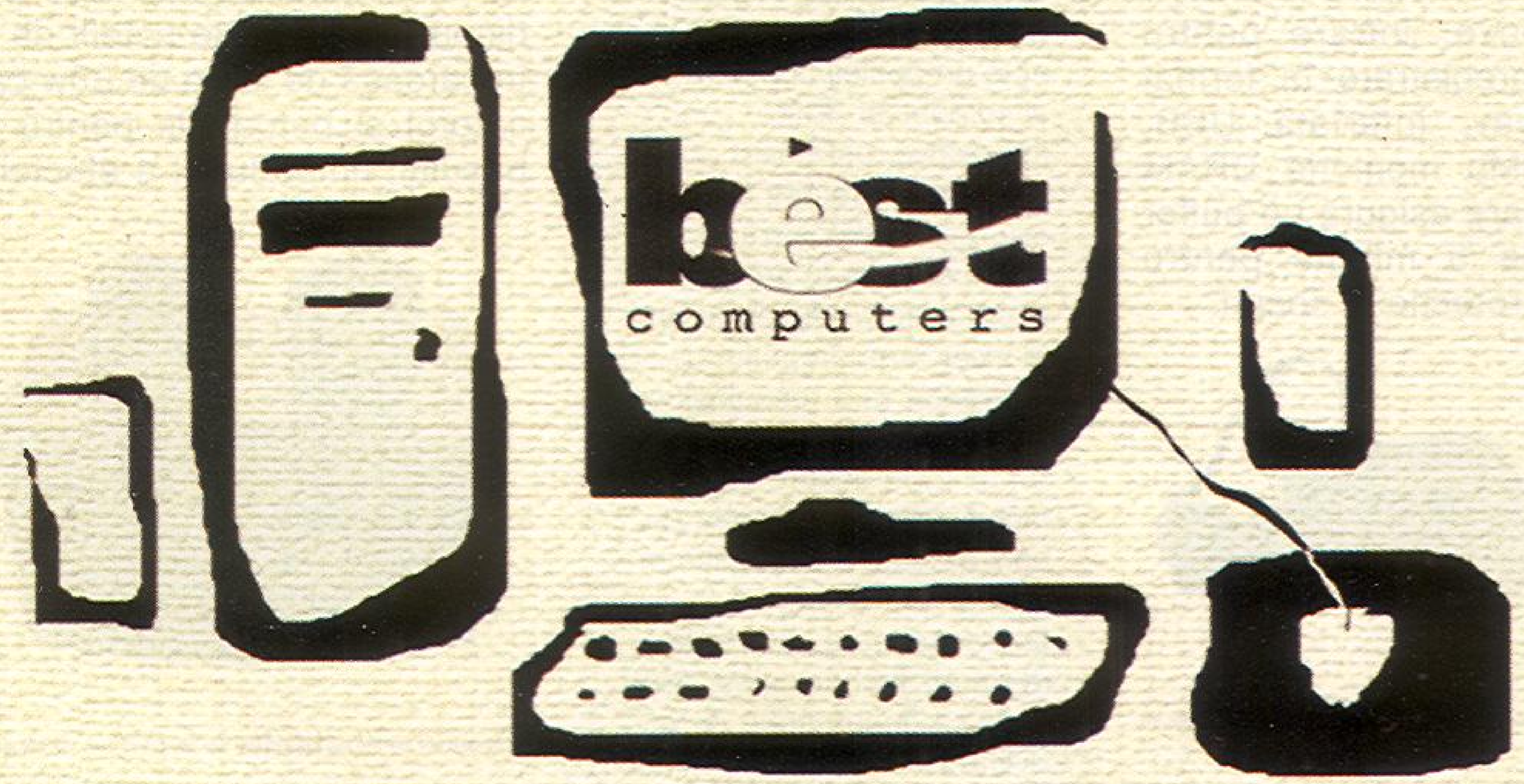
Și cam asta ar fi. Spațiul redus nu permite tratarea lărgită a subiectului, o trecere în revistă a tuturor problemelor cu care un e-lover în devenire se poate lovi. Am încercat totuși să oferim cât mai multe detalii despre fazele de început, ce sunt de altfel cele mai importante. Pe de altă parte se pare că o dată cu rapida evoluție a tehnologiei în mai puțin de doi ani toate aceste informații vor deveni inutile. Viitorul se prezintă deosebit de complex în ceea ce privește mIRC-ul și interacțiunile on-line... Ne putem aștepta în curând la implementarea pe scară largă a chat-ului cu imagine (fluentă), cu senzații tactile sau/și olfactive. Până atunci vă dorim vânătoare plăcută. Apporte et bonne chance!

Athlon 800

AbOnAMeNT

XtremPC

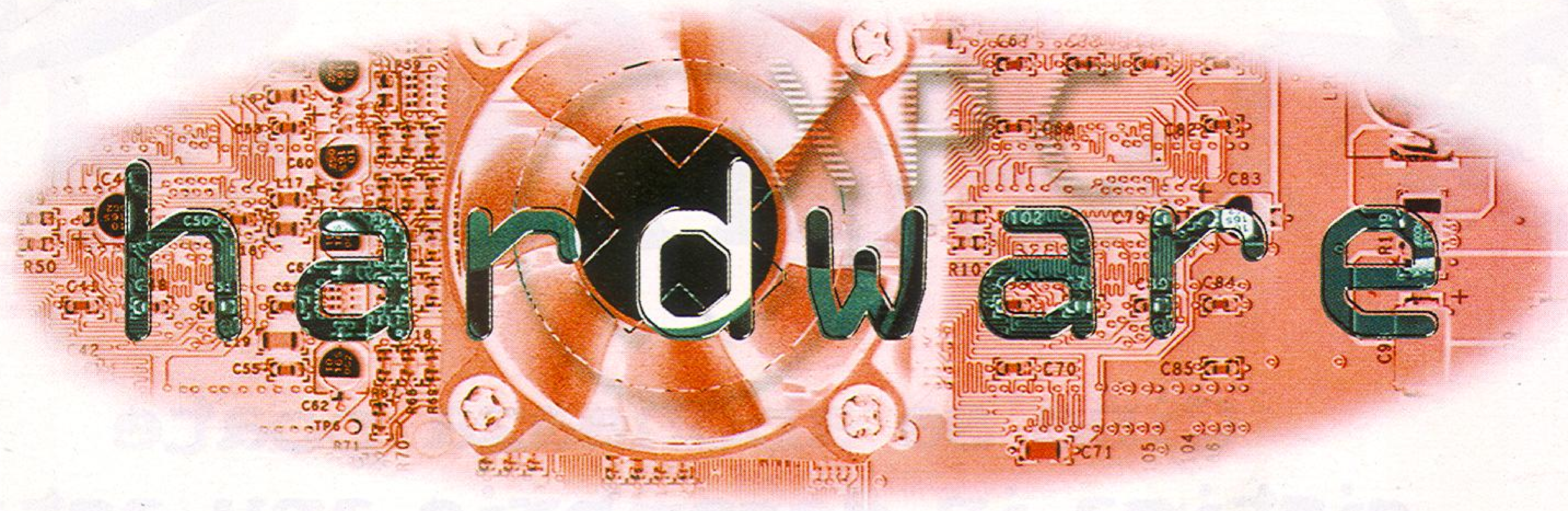
Cine se aboneaza poate cistiga in decembrie anu asta, cind va fi X-tragerea la sorti, un calculator SUPER* !!!



* Sistem Athlon 800 MHz - 128 RAM - DVD 10X
nVidia GeForce DDR - Monitor 17
Boxe Teac cu subwoofer - Logitech Multimedia Desktop

Nu e X-traordinar ?

Cu 450.000 lei ai 12 reviste si dreptul de a participa la marea tombola.



UN ALTFEL DE MP3 PLAYER

Nomad Jukebox

Creative a conceput un nou player portabil pentru mp3-uri. Spre deosebire de celelalte modele care există pe piață, Nomad Jukebox folosește pentru stocarea melodiilor un HDD de 6Gb. Asta înseamnă 100 de ore de muzică cu melodii codate la 128kbps. Jukebox mai are încorporat un tunner FM, egalizator, control pentru sunet EAX, ieșire stereo pentru 4 boxe, intrare pentru înregistrare în format wav, interfață USB, 8Mb memorie DRAM care asigură un buffer de 5 minute pentru protecție la socuri.



APROAPE CA PE CD

Floppy disk gigant

Matsushita - Kotobuki au pus la punct o tehnologie prin care se poate mări capacitatea de stocare a unui floppy disk de peste 20 de ori - până la 32 de MB.

Noul model - FD32MB va putea fi folosit într-o unitate "super disk drive" de 240 MB ce se află în stadiu de dezvoltare la compania japoneză.

Folosind un "writing super disk magnetic head" adică un cap special pentru scriere și unul convențional pentru citire s-a reușit îmbunătățirea dramatică a densității de informație stocată pe unitatea de suprafață - principalul parametru pentru calcularea capacității.

Începând cu luna următoare vor fi disponibile unități pentru testare, iar prima variantă comercială - pentru portul USB va fi distribuită din luna februarie a anului următor. Se estimează că vor fi vândute în primul an în jur de 50 000 de bucăți.

Pe scurt

NVIDIA ia 3dfx?

Conform agenției de știri Reuters care a citat un analist anonim din numărul pe luna octombrie a revistei Business Week, Nvidia Corp. este un posibil cumpărător al companiei 3Dfx Interactive, asta deși săptămâna trecută 3Dfx a avut câștig de cauză la prima audiere în procesul intentat de Nvidia cu privire la încălcarea dreptului de inventator la 5 tehnologii cu privire la ultimile plăci video. Un alt zvon despre ce va face Nvidia cu grămada de bani pe care a câștigat-o în ultima vreme este că ar putea cumpăra compania rivală Ati Technologies, asta după ce de jumătate de an Nvidia vinde chipuri la marile firme cu care Ati avea contract: Dell și Compaq.

Reduceri la AMD

O dată cu lansarea pe piață a noilor procesoare Athlon la 1.2GHz și Duron la 800MHz, AMD a anunțat o reducere dramatică de prețuri la procesoarele de frecvență inferioară. La procesorul de 1.1GHz prețul a scăzut cu 46%, iar la 1GHz cu 43%

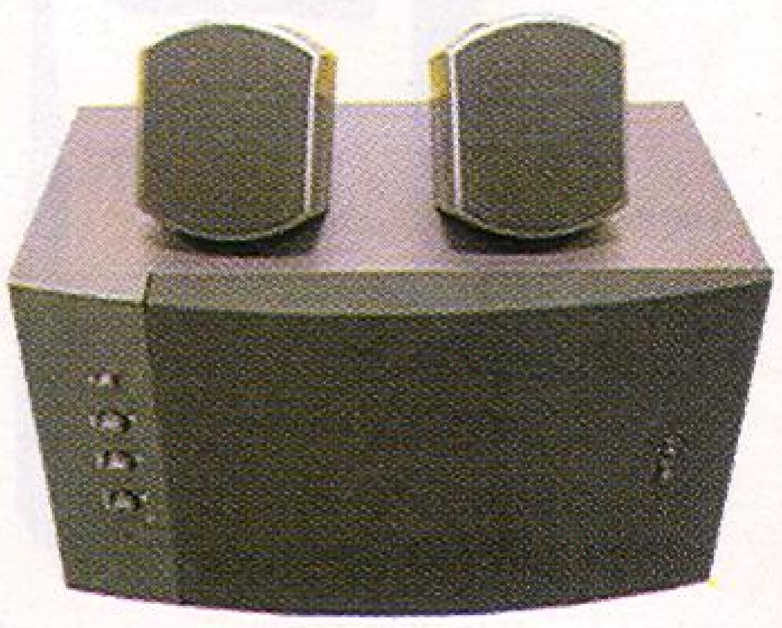
Placa pentru Pentium 4

Gigabyte Technology a anunțat producerea primei plăci care va suporta procesoarele Pentium 4. Aceasta se numește GA-8TX și dispune de AGP Pro, 4x și 2x, 2 canale Ultra ATA 100/66, 5 sloturi PCI, 1 slot CNR, 4 porturi USB, placă de sunet Creative PCI 128 on board și dual bios.

MIDILAND A TACUT DAR ACUM

Scoate încă un sunet

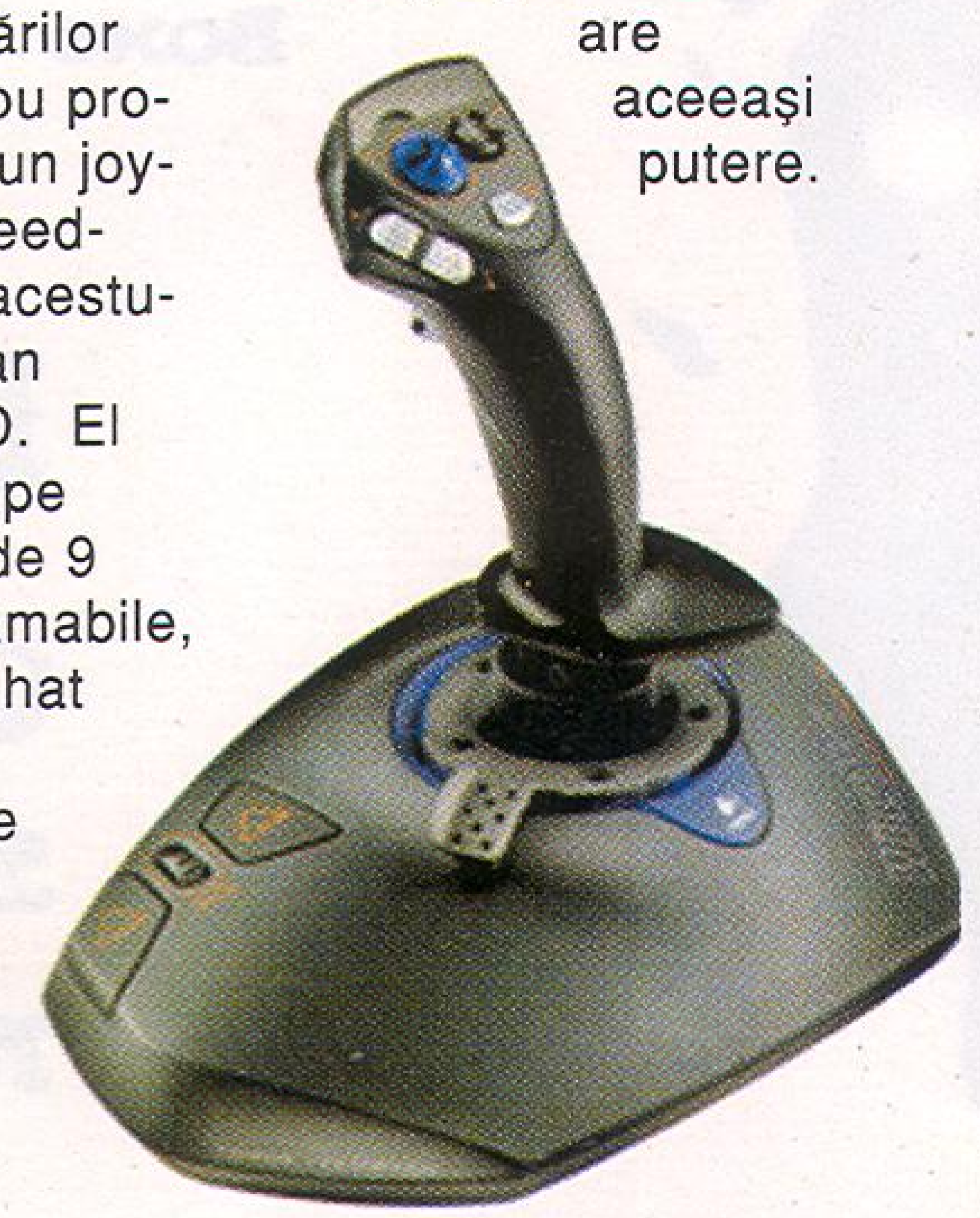
Un nou sistem de boxe au scos și cei de la MidiLand. 3050M face parte din seria S4 și dispune de 2 boxe satelit de 10w și un subwofer în carcasă de lemn de 30w care are în el amplificatorul și butoanele pentru reglarea volumului, basului, timbrului și a efectelor 3D realizate prin tehnologia proprie 3DRSSă. Tot sistemul este de culoare gri metalizat, este 100% ecranat magnetic, iar transformatorul este separat pentru a înlătura total interferențele.



NI SE PROPUNE UN NOU INAMIC

Şforța 3D Logitech

Logitech se pare că este în momentul lansărilor deoarece un nou produs al lor este un joystick cu force feedback. Numele acestuia este Wingman Strike Force 3D. El se conectează pe USB, dispune de 9 butoane programabile, twist handle, 2 hat switch-uri și throttle de mare precizie. Este cu 23% mai mic decât modelele anterioare, mai silențios, dar nu mai are aceeași putere.



SUPER MOUSI

Simţi mişcarea?

Logitech a conceput încă doi mouşi optici pentru portul USB: iFeel MouseMan şi iFeel Mouse care au o utilitate mai mare decât cel anterior seriei datorită lipsei alimentării separate şi a suportului fix. Acest lucru s-a întâmplat datorită renunţării la senzaţia de force feedback total şi înlocuirea acesteia cu nişte vibraţii controlate de API-ul Touch Sense. Vibraţia este produsă de un motor IHD (Inertial Harmonic Drive) care oferă senzaţii mult mai variate decât motorul Dual Shock de la Sony, dar este mai slab ca putere. Cu driverele de mouse se instalează şi Imersion Desktop care adaugă senzaţii tactile la Windows, Internet explorer şi Netscape. Acest program face mouse-ul să vibreze de fiecare dată când acesta trece peste un icon, se deschide butonul de start, se trag ferestre pe ecran etc.. Deşi sunt destul de ieftini (iFeel Mouse Man 60$ şi iFeel Mouse 40$) nu prea sunt recomandaţi pentru gameri pentru că au aceeaşi problemă ca şi ceilalţi mousi optici - sar haotic pe ecran la mişcări bruşte.





Detalii: www.logitech.com

ESTE OARE AMENINTAT...

Robocop?

Anticipările lui Karel Capec - inventatorul termenului "robot" - încep să devină realitate. Departamentul Energetic al Statelor Unite a achiziţionat printr-o divizie a sa - Sandia National Laboratories o companie rusă al cărei obiect de activitate nu era altul decât producerea de arme nucleare. Rămaşi fără comenzi, cercetătorii ruşi vor fi convertiţi spre activităţi mai paşnice: primul lor proiect constă într-un "picior" robotic destinat în special victimelor minelor antipersonal.

Pe scurt

Noi sisteme audio

Creative Technology a anunţat lansarea unui nou sistem audio: Desktop Theater 5.1 DTT2200. Acesta conţine 5 boxe satelit (2 în faţă, 2 în spate, 1 central) de câte 5w fiecare şi un subwoofer cu carcasă de lemn de 15w. Sistemul a fost conceput special pentru noua gamă de plăci de sunet Creative Sound Blaster Live! 5.1 şi va oferi un sunet de calitate excelentă în redarea filmelor DVD şi a sunetelor din jocurile cu suport EAX sau DirectSound.

Un GTS de la Elsa

Datorită faptului că nVidia a rămas singurul mare furnizor de chipuri 3D, piaţa de plăci video este saturată cu plăci bazate pe chipsetul Geforce 2. Cu atât de multe companii care vând practic aceeaşi placă, este greu să te hotărăşti pe care să dai banii. Un GeForce 2 GTS vine de la Elsa şi la el întâlnim specificaţiile standard: Procesor: NVIDIA GeForce2 GTS GPU, RAMDAC: 350 MHz, Memorie: 64MB DDR RAM, Bus: AGP 2x/4x (fast writes şi execute mode) or PCI, Optional : 1x Video-In & 1x Video-Out, BIOS: VESA BIOS 3.0 support, API: DirectX 6, DirectX 7, OpenGL Frecvenţă procesor: 200MHz SYNC orizontal: 31.5Hz - 108.5Hz, Refresh vertical: 60Hz - 200Hz

Abit diversificat

După ce a produs cu succes plăci de bază pentru procesoare slot 1, Abit a intrat şi în domeniul multimedia prin producerea de plăci video cu procesoare GeForce256 şi mai nou a unui sistem de sunet Home Theatre performant: SP-50. Sistemul este de modelul 5.1 (cinci boxe şi subwoofer), conţinând şi o placă de sunet Dolby Digital AU10 cu chipset Fortemedia 801, plus o telecomandă pe portul PS2. Inspirat de succesul calculatoarelor iMac, Abit poate livra sateliţii cu formă de ou în 5 culori diferite. Deşi tot sistemul cântăreşte aproape 14 kg (4x0.8 kg satelit, 1.5 kg difuzorul central, 9 kg subwoofer ul) puterea sa este doar de 45w.

WRITERE DIN CE IN CE MAI RAPIDE

Seria CD2100

Yamaha a anunţat lansarea unei noi serii de CD writere, care ar trebui să fie cele mai rapide de până acum. Seria CD2100 promite viteze de scriere de 16x, rescriere 10x şi citire de 40x plus sistemul PPLS (Pure Phase Laser System) pentru o înregistrare fără erori. CD2100 va avea 4 modele: CRW2100 intern va folosi tehnologia ATAPI (E-IDE) şi va fi disponibil la sfârşitul lunii octombrie, CRW2100S intern folosind Ultra SCSI (SCSI-3) va apărea la începutul lunii noiembrie, CRW2100SX-SCSI - extern la mijlocul lui noiembrie iar CRW2100IX - extern folosind IEEE 1394 (Fire Wire) la sfârşitul lui noiembrie.

Principalele trăsături ale acestei serii sunt bufferul de 8Mb - dublu faţă de modelele anterioare, ROPC (Running Optimum Power Calibration) sistem ce va permite scrierea pe tipuri diferite de CD-uri prin reglarea puterii laserului, PPLS care va înlătura reflexiile care apar în timpul înregistrării prin stabilizarea razei laser fapt ce va duce la îmbunătăţirea calităţii cu 25%, şi sistemul Partial CAV (Constant Angular Velocity) care va duce la o creştere semnificativă a vitezei şi o reducere a presiunii asupra mecanismului. Cu toate acestea un CD de 79 minute va fi scris în 5 minute şi un CD audio va fi transformat în fişiere wav în 3 minute.



Detalii: www.yamaha.com www.flamingo.ro

MATROX CONTRAATACA

G800 este pe buze

Sunt zvonuri că Matrox va lansa o nouă placă video pentru a putea face faţă concurenţei venită de la Nvidia si 3Dfx. Deşi încă nu se ştie nimic sigur, Matrox G800 nu are cum să fie cu nimic mai prejos decât predecesoarea sa G450 în ceea ce priveşte efectele pe care va şti să le facă, adică: DirectX Environment-Mapped Bump Mapping, stencil buffering, trilinear filtering, alpha-blending, anti-aliasing, 32-bit Z-buffer şi în plus ea va realiza şi hardware T&L. Noua placă va avea unul sau mai multe procesoare la 200MHz, memorie DDR de la 200 la 400MHz, 3 unităţi de texturare şi va suporta DirectX 8.0. Cu aceste dotări G800 ar trebui să ajungă la fillrate-uri de 600 Mpixels/sec şi 1800 Mtexels/sec, procesarea a 20-30 milioane de triunghiuri pe secundă şi o lăţime de bandă a memoriei de 6.4Gb/sec.

Detalii: www.matrox.com





HARD MAIL

Daniel Roșu:
"partea interesantă este ca deși nu există nici o versiune de DirectX totuși ați găsit 3.14"

SUPER CALCULATOR
Cerlai Erisliciu

Am o întrebare: Dacă am un ultraperformant calculator: micro procesor cubZ80, 64 k ram, 3.5 MEAGAHz (sau kilo că nu văd bine) pot prinde radiouri live pe Internet? Netu' meu merge la 0,5 kilo pe secundă.

În primul rând cumpără-ți ochelari ca să vezi bine. Mai apoi fă niște sport să poți prinde "radiouri live" pe internet. Oricum pe cele ce aleargă cu mai puțin de 0,5 kilo (metri) pe secundă le vei prinde ușor. Mai ales că ai un calculator ultraperformant cu care îl devansezi teribil pe Theo (vezi numărul trecut). Poate faceți schimb de programe (bineînțeles că nu le veți putea rula, dar ce contează este comunicarea între oameni) - vă fac legătura? Și când facem un Saboteur 2 în Deathmatch (pe serverul nostru din țara vecină și prietenă spectrum4ever. timeportal.xtrempc.bg). Apropos, răspunsul la întrebare este DA - numai să vrei...

UPGRADE
Coclet Alex (e-mail)

Dragă redacție,
Mă numesc Alex și sunt din Râmnicu Vâlcea. Am un K6 la 500, 64mb ram, Voodoo3 2000, Hdd WDC 4.3 GB. La ce credeți că trebuie să fac upgrade? Vreau să-mi cumpăr un hdd și nu știu de care. Îmi puteți spune care este cel mai bun hdd până la 115 $? Care procesor este mai bun: Duron la 600 sau Katmai la 600?

Măi dragă,
În scrisoarea ta nu se specifică exact dacă vrei să faci un upgrade pentru o singură componentă sau pentru întreg sistemul și - mai ales - cum stai cu lichiditățile.
Dacă vrei să schimbi sistemul ar fi cazul să treci la un sistem bazat pe o soluție AMD (Duron sau Tbird) la o frecvență de peste 650 MHz, 128 MB RAM, placă video GeForce 2, HDD de 20 GB la 7200 RPM (și probabil o placă de sunet Creative Labs SB Live! și unitate DVD cel puțin 8X).
Dacă dorești să schimbi o singură componentă iar sporul de performanță să fie maxim, cel mai indicat ar fi să mai adaugi încă 64 MB RAM. Însă pentru a observa cu adevărat o schimbare ar trebui să înlocuiești și placa video cu una de ultimă generație (GeForce) - vezi și XPC13: "CPU vs Placa Video".
Un HDD rapid care să se încadreze în limita de 115 $ este Fireball 10200 LM la 7200 de rotații pe minut și cu un timp de acces de 7,8 ms dar cu o capacitate de 10,2 GB (la acest preț găsești modele cu capacitate dublă - Quantum, IBM, Seagate).
Orice procesor este mai bun decât Katmai la 600 Mhz - acesta neexistând. Intel produce procesoare Pentium III la 600 de MHz bazate pe noul core Coppermine iar rezultatele unor teste Duron vs Coppermine le găsești tot în numerele precedente ale revistei. Tu nu o citești? Ca să nu te obosești prea tare căutând, iată concluziile noastre: în jucuri Coppermine-ul surclasează Duron, însă în celelalte aplicații procesoarele Intel sunt depășite de cele AMD. Nu uita că există și o diferență considerabilă de preț.

ALI ȘI CU JAMICON
Costin din Oltenița:

"...Anul trecut mi-am cumpărat o placă de bază JAMICON KM566A cu chipset ALI V M1542 și M1543..... Problema este că de curând mi-am cumpărat un K6 2 la 500MHz. Ideea este că la bus de 100 (x5) nici nu pornește Vindos-ul (SE). Dă eroare de regiștri, se restartează la nesfârșit. La bus de 95 (x5) pornește, dar se mai blochează și asta numi place. Până la urmă l-am setat la bus de 83,3 (x5,5). Funcționează destul de bine deși mai îmi dă din când în când câte un blue screen. Credeți că este nevoie de o reinstalare a Vindos-ului "pe curat" după instalarea unui nou procesor? Ce soluții îmi dați pentru ca procesorul meu să funcționeze așa cum ar trebui, și anume la frecvența de 500 MHz? (în afară de aceea de a-mi cumpăra o placă de bază nouă).

Am căutat și noi date despre placa ta de bază dar se pare că Jamicon se ocupă mai mult cu condensatorii și coolerele decât de plăci de bază.
Teoretic chipsetul Ali suportă procesoare K6-2 si K6-3. Sigurul lucru cu care te putem ajuta este să-ți spunem că nu e nevoie de instalare de Windows pentru un procesor nou și dacă nu o să-ți meargă nici după ce pui ultimul bios pe care-l găsești pe Internet cumpără-ți placă nouă sau rămâi cu procesorul la 450MHz.

DIRECTX 3.14
Ion Tabarcea

Pe "coperta" CD-ului distribuit împreună cu revista, care de altfel este interesantă (chiar și conținutul CD-ului) scrie la secțiunea Drivere că există și DirectX7a. Cumpărând revista, introduc CD în unitate și SURPRIZĂ!!! Pe CD este DirectX3.14, nicidecum versiunea 7a pe care o căutam de mai multă vreme..."

Stimate domn doctor Ion Tabarcea, pe CD-ul de la nr. 13 al revistei nu există într-adevăr DirectX7a, dar partea interesantă este că deși nu există nici o versiune de DirectX dumneavoastră totuși ați găsit 3.14. Oricum, începând de la numărul care urmează, toate CD-urile vor avea inclusă și ultima versiune de DirectX.

INCOMPATIBILITATE?
Daniel Petrariu

Am o problemă. Vreau să-mi cumpăr un calculator cu procesor AMD k6-500 Mhz cu placă de bază VIA și o placă video RIVA VANTA 16 mb. Cei de la magazin mi-au spus că există o incompatibilitate între placa de bază și placa video. Este adevarat? Pentru că știu persoane care au aceleasi componente și care nu au nici o problemă. O altă întrebare. Este bun de ceva procesorul AMD k6-500 Mhz sau se blochează cînd ți-e lumea mai dragă?

În mod normal nu există nici o incompatibilitate, dar dacă cei de la magazin ți-au spus că nu merg împreună mai bine îi crezi pe ei decât să le cumperi și să descoperi tu acea incompatibilitate. Noi nu avem cum să ne dăm cu părerea pentru că nu ai spus nici producătorii și nici modelele de placă video și de placă de bază.
Procesorul este cam depășit și de blocat în general toate calculatoarele se blochează "când ți-e lumea mai dragă" după cum spui tu, dar nu neapărat de la procesor. K6-500 nu se blochează mai des ca celelalte...dar e mai slab ca ele.

Iomega ZipCD 31120

Tip produs: CD-Writer - **Redactor:** Daniel Rosu



Pentru cei care doresc să achiziţioneze un CD Writer, un produs Iomega ar putea fi o bună alegere. Iomega produce 3 modele de CD Writere interne: 31025 (8x scriere, 4x rescriere, 32x citire, buffer intern 2Mb), 31236 (12x,4x,32x, buffer intern 1.8Mb) şi 31120 (12x,10x,32x, buffer intern 1.8Mb). Modelul Iomega 31120 dispune şi de tehnologia BURN-Proof (Buffer UnderRuN-Proof) care elimină riscul unei erori la scriere când calculatorul nu poate menţine o rată constantă a transferului de date către unitatea CD. Până la apariţia acestei tehnologii orice descărcare completă a buffer-ului CD Writer-ului ducea la distrugerea CD-ului. Cu noua metodă de scriere, unitatea se opreşte automat când scade transferul de date şi apoi porneşte automat de unde a rămas şi astfel computerul poate fi utilizat fără frică si la alte taskuri în timpul copierii unui CD. Fiecare dintre cele 3 modele poate scrie CD - Recordable sau CD ReWritable clasice folosind una din metodele: multi-session, disk at once, incremental packet writing sau track at once. Fiecare model este livrat cu un CD-R gol şi un CD care conţine documentaţia în format HTML, programul Adaptec Easy CD Creator şi programul Adaptec DirectCD. Un CD-RW poate fi rescris de aproximativ 1000 ori şi cu programul DirectCD, unitatea Iomega poate fi transformată într-un adevărat hdd pe care se pot copia şi sterge fişiere. Toate modelele se pot instala pe un calculator cu procesor de cel putin 166MHz şi controller IDE liber şi care foloseşte unul din sistemele de operare Windows 95/98/2000/Me sau Windows NT4.0.

Detalii

Producator	Iomega
Distribuitor	TORNADO
Telefon	01-312.75.07
Pret	N/A
Web	www.tornado.ro

Faximil - Fax2Net

Tip articol: Prezentare - Redactor: Daniel Rosu

Firma Alfa Bit este una dintre primele din România care foloseşte Internetul pentru transmiterea faxurilor. Noul serviciu apărut se numeşte Faximil şi promite o reducere a costului pentru transmisile de fax cu 47% pentru transmisiile interurbane ajungând până la 70-80% pentru faxuri transmise în ţări mai exotice cum ar fi Australia, Hong-Kong sau Panama. Economia vine din faptul că utilizatorul serviciului nu mai plăteşte convorbirea interurbană la tarifele RomTelecom ci va plăti doar convorbirea urbană până la serverul firmei, acesta codează şi redirecţionează transmisia către un server similar din oraşul destinaţie şi acesta îl trimite apoi către faxul destinatarului. Astfel partea internaţională sau interurbană a transmisiei se face prin intermediul Internetului. În străinătate Alfa Bit are parteneri în 250 de ţări iar în România sisteme Faximil există în 11 judeţe şi în Bucureşti urmând să se extindă în toată ţara. Accesul la servicii se face prin încheierea unui contract cu firma furnizoare, nu există abonament ci se plăteşte o factură lunară care include doar minutele de utilizare efectivă a reţelei, tarifarea făcându-se la 6 secunde. Un alt avantaj ar fi retransmiterea gratuită a faxului de 5 ori la intervale de 10 minute în cazul unui rezultat negativ la prima transmisie (nici o transmisie nereuşită nu este taxabilă).

Detalii	
Producator	Alfa Bit
Telefon	01-211.43.46
Web	N/A

Intel i815M

Tip produs: Chipset- Redactor: Daniel Rosu

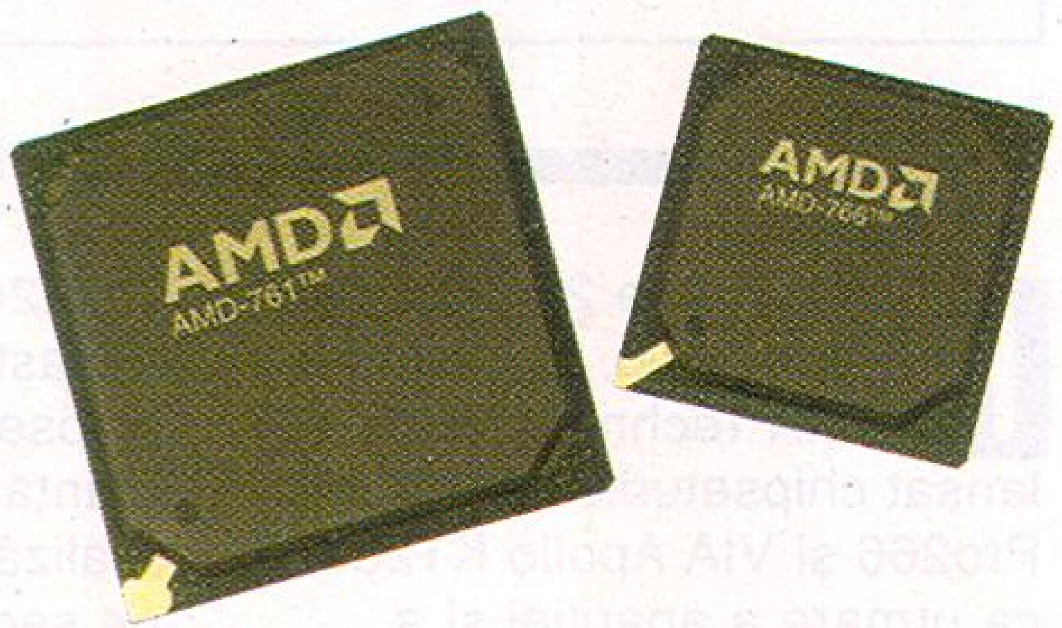


Intel a început producerea chipului i815M cu placă grafică încorporată, destinat utilizării în special în calculatoarele mobile cu procesoare Pentium III şi Celeron. Chipul poate folosi şi o placă AGP externă şi suportă tehnologia SpeedStep care există în procesoarele Pentium III pentru notebook-uri.

I815M are la bază arhitectura Intel Hub care uneşte chipul GMCH 82815 (Graphics and AGP Memory Controller Hub) cu ICH 8280 (I/O Controller Hub) care face legătura directă între memorie şi placa video cu controlerul integrat de sunet AC'97, controrele IDE, porturile USB, şi plăcile de extensie de pe PCI.

AMD 760

Tip produs: Chipset - Redactor: Daniel Rosu



Încă de acum câţiva ani se anunţa un nou model de memorie DDR care trebuia să fie succesorul memoriei de tip SDRAM. A durat atât de mult pentru această memorie să se dezvolte deoarece marea companie Intel anunţa acum 2 ani că memoria performantă a viitorului se va numi RDRAM. Pe atunci se părea că memoria DDR nu va avea viaţă lungă pentru că nu ar fi fost suportată de procesoarele produse de Intel, dar după ce compania Rambus care trebuia să producă memorie pentru Intel a avut numai eşecuri, se pare că vor apărea cât de curând chipset-uri Intel cu suport pentru memoria DDR. Această memorie este produsă de aproape un an de când a fost introdusă în plăcile video GeForce de la Nvidia şi apoi practic în toate plăcile video, dar abia acum va începe să fie folosită pe post de memorie de bază. Memoria DDR va înlocui total memoria SDRAM pentru că este produsă în mod asemănător deci are practic cam aceleaşi preţuri de fabricaţie şi avantajele sunt că transferă o cantitate dublă de date pe un ciclu de ceas şi funcţionează la o tensiune de doar 2.5v deci consumă mai puţin şi este mai atrăgătoare pentru notebook-uri. AMD a anunţat lansarea a 3 noi procesoare la 1GHz, 1.13GHz, şi 1.2GHz şi a chipului 760 care va utiliza memoria DDR 266. Noile procesoare au la bază inima Thunderbird dar lucrează cu un nou FSB care ajunge acum la 133MHz. Din moment ce Athlon poate transfera date de două ori pe un ciclu de ceas, FSB este efectiv 266MHz. Acest lucru face ca lăţimea de bandă pentru noile procesoare să fie cu 33% mai mare decât până acum. Datorită noii frecvenţe a busului, multiplicatorul pentru noile procesoare este mai mic decât la cele anterioare. Pentru procesorul la 1GHz 7.5x133=1000, pentru 1.1GHz 8x şi pentru 1.2GHz 9x133=1200. Pentru moment AMD nu intenţionează să modifice înfăţişarea pentru noile procesoare şi acestea vor arăta identic cu cele de până acum. Singura diferenţă este că ultima literă din codul procesorului va fi C în loc de A sau B ca până acum. Mai există zvonul că AMD va elimina nişte pini la noile procesoare pentru a nu mai permite modificarea multiplicatorului dar nici acesta nu a fost adevărat. Acestea încă pot fi overclock-ate prin lipirea contactelor din zona L1.

Noul chip 760 este alcătuit din partea de northbridge 761 şi partea de southbridge 766. Frecvenţa de bază va fi mărită la 266 dar chipul este compatibil şi cu procesoarele mai vechi. El va detecta automat frecvenţa la care funcţionează procesoarele Athlon şi Duron. 760 este compatibil şi la memorie: el va putea utiliza până la 4Gb memorie de tip PC1600 pentru procesoarele cu FSB de 200MHz şi PC2100 pentru procesoarele cu FSB 266MHz. Iniţial numele memoriei DDR erau PC200 pentru DDR-SDRAM la 100MHz şi PC266 pentru cel la 133MHz dar cum Rambus a început să-şi numească memoriile PC600, PC700 şi PC800, nume care dădeau impresia că memoria produsă de ei era mult mai rapidă deşi nu era aşa, s-a ajuns la numele de acum PC1600 şi PC2100 care reprezintă valoarea maximă a transferului de date. Memoria de tip PC2100 oferă o lăţime de bandă pentru transferul de date de 2.1Gb/sec (de două ori mai mare decât în cazul memoriei PC133). În funcţie de producători, o placă va putea dispune de sloturi atât pentru memorie PC133 cât şi pentru PC2100. Cele două tipuri de memorie sunt compatibile logic dar nu şi fizic. Deşi au aceeaşi dimensiune, modulul de memorie DDR are 184 de pini iar cel de SDRAM are doar 168. Ca preţ memoria PC1600 va fi cam cu 5-6% mai scumpă decât cea PC133 iar PC2100 cu aproximativ 10-15%. Mai rămâne de văzut ce producători de plăci de bază vor lansa produse cu modificările pentru multiplicatori.

Detalii	
Producator	AMD
Pret	N/A
Web	www.amd.com

Via Pro 266 & KT 266

Tip produs: Chipset- Redactor: Daniel Rosu

Pe data de 20 septembrie 2000, compania VIA Technologies a lansat chipseturile VIA Apollo Pro266 şi VIA Apollo KT266, ca urmare a apariţiei şi a folosirii tot mai frecvente în sistemele cu procesoare Intel cu socket 370 si AMD cu socket A, a memoriei DRAM DDR266. Cu suportul pentru această memorie, noile chipseturi asigură o performanţă maximă a sistemului, realizând un transfer de 2.1Gb pe secundă între memorie şi placa de bază. Pentru ca performanţa sistemului să fie optimă, cele două chipseturi mai au şi alte caracteristici de ultimă oră cum ar fi: Front Side Bus de 133MHz, AGP 4x, suport ATA-100 şi un nou low latency V-Link bus care dublează transferul de date între North Bridge şi South Bridge, care ajunge acum la 266Mb pe secundă. Cu ajutorul celor două chipseturi se va asigura o tranziţie rapidă de la memoria SDRAM la memoria DDR pentru ambele tipuri de procesoare (AMD sau Intel). Pentru compatibilitate, ambele chipseturi suportă şi memorii PC133/66/100 şi VCM DRAM (Virtual Chanel Memory). Apollo Pro266 este primul chipset de la VIA care va îmbunătăţi performanţele pentru sistemele cu unul sau două procesoare Intel Pentium III iar Apollo Kt266 este destinat calculatoarelor cu procesoare AMD Athlon. Chipseturile sunt produse în tehnologie de 0.22 microni pe 3 nivele şi au un preţ la producător de 40$.



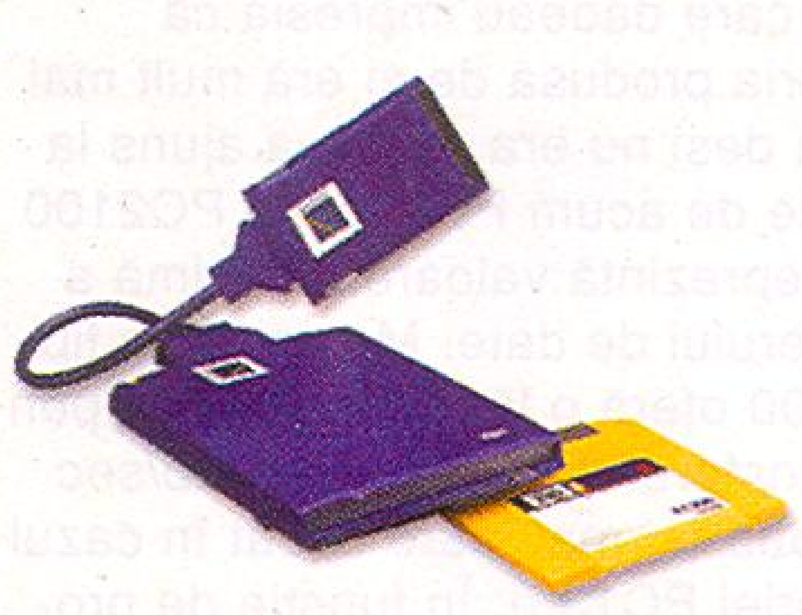
Date tehnice

- suportă unul sau două procesoare Pentium III, Celeron, Via CyrixIII sau AMD Athlon
- 66/100/133 FSB
- AGP 2x/4x
- până la 4Gb memorie DDR266 SDRAM, PC133/66/100 SDRAM, VCM
- integrat 6 canale audio AC 97
- integrat modem MC 97
- 10/100 BaseT Ethernet controller
- 6 porturi USB

Detalii	
Producator	Via
Distribuitor	Via
Telefon	N/A
Pret	N/A
Web	www.viatech.com

Zip Minidrive 100

Tip articol: Prezentare - Redactor: Daniel Rosu



P pentru notebook-uri este dedicat Iomega Zip Minidrive 100. Acesta nu are nevoie de alimentare separată şi se conectează la computer prin intermediul unui card PCMCIA sau pe portul USB (alimentarea în cazul conectării pe USB se face printr-o mufă care se conectează la portul PS/2). Stocarea datelor se face pe dischete standard de 100Mb şi înregistrarea lor se face cu o rată a transferului susţinută de 1.4Mb/s care poate ajunge până la 3.3Mb/s. Minidrive100 este practic compatibil cu toate modelele de notebook şi are drivere de instalare pentru DOS, toate versiunile de Windows, Linux şi Mac OS 8.1 sau mai mare.

Detalii	
Producator	Iomega
Distribuitor	Easy Mobile Computing
Telefon	01-410.64.55
Pret	168$
Web	www.notebook.ro

Erată

Din cauza unor nefericite erori ce ţin de natura ce variază de la umană la divină, mâini criminale au introdus fără voia, permisiunea sau acordul nostru unele greşeli în numărul anterior. Pentru a elucida misterul lor, vom pedepsi vinovaţii:
Pagina 12: Samsung S35 este de fapt Siemens S35
Pagina 20: Pentium 4 are 42 de milioane de tranzistori şi nu doar 42
Pagina 34: Coppermine 700 (7x100 mhz ddr) ... este doar 7x100 Mhz...fără ddr

Travel Scan

Tip articol: Prezentare - Redactor: Daniel Rosu

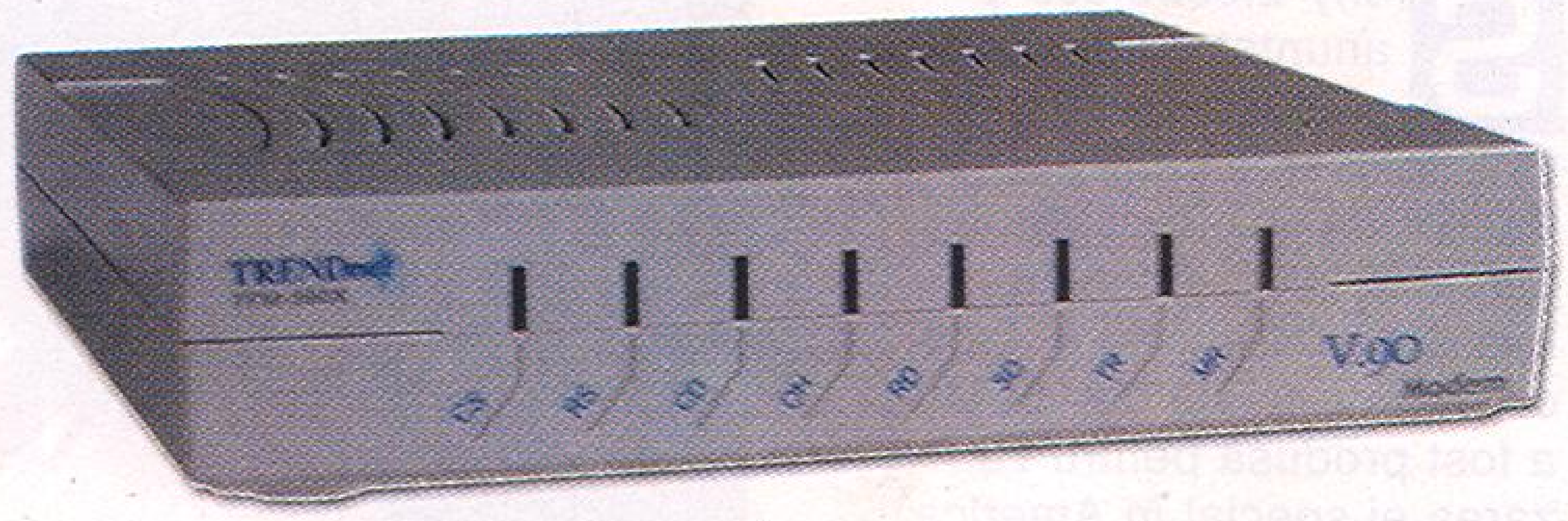
Cu o greutate de 0.3kg şi cu dimensiunile 3.1x4.4x28.7cm scanerul portabil Travel Scan este ideal pentru folosirea cu calculatoarele laptop sau notebook. Acesta se conectează la computer prin intermediul unei plăci PCMCIA cu 10 pini şi nu necesită alimentare separată, consumând doar 1watt/h din acumulatorul calculatorului şi asta doar în timpul scanării. Scanerul este confecţionat dintr-un material plastic foarte rezistent şi nu are părţi mobile decât în interior lucru ce-l face foarte robust şi rezistent. Poate scana hârtie normală sau groasă de la dimensiunea unei cărţi de vizită până la o foaie de lăţime 22cm cu rezoluţie care poate ajunge până la 1200x1200dpi şi o adâncime a culorii pe 24biti. Scanerul este livrat cu un CD cu drivere şi cu programele Presto Page Manager, Page Image Folio pentru editarea imaginilor, ABBYY Fine Reader 4.0 cu Sprint OCR pentru recunoaşterea textelor care are inclus şi limba română.



Detalii	
Producator	N/A
Distribuitor	Easy Mobile Computing
Telefon	01-410.64.55
Adresa	146$
Web	www.notebook.ro

Trendnet TFM-560X

Tip produs: Modem - Redactor: Mihai Botezatu



Firma Trendware International Inc. ne prezintă modelul TFM-560X, un modem extern de 56kbps, bazat pe chipsetul firmei Cirrus Logic, cu un design interesant, destinat utilizatorului mediu. Un aspect deosebit cu privire la design este faptul că aparatul poate fi montat şi vertical, în picioare, în acest scop fiind livrat un suport foarte uşor de instalat şi care se integrează în mod foarte plăcut în design-ul acestuia.

Producătorii au acordat o foarte mare atenţie instalării facile a echipamentului. Pachetul în care este livrat modemul este complet; astfel, în cutie găsim pe lângă clasicul manual de instalare, cablu de alimentare sau CD cu driveri (cam vechi însă, din toamna 1998) şi suportul pentru montare pe verticală, cablul pentru conectare la reţeaua telefonică, precum şi un cablu serial RS-232 pentru realizarea conexiunii cu computerul, care dispune la un capăt de 2 conectori, atât pentru COM1 cât şi pentru COM2. De altfel, şi manualul este complet, în cele 46 de pagini scrise în engleză fiind prezentate în mod exhaustiv toate informaţiile referitoare la modem, inclusiv instrucţiunile de instalare, setul de comenzi AT, o secţiune de "Troubleshooting" sau o secţiune "FAQ".

Tehnic vorbind, modemul TFM-560X respectă toate cerinţele unui modem actual din această clasă, suportând ca standarde V.90, X2, V.34+, V.32bis, V.23, V.22bis, V.22, V.21, Bell212A, Bell103; ca fax, este compatibil cu standardele V.17, V.21, V29, V.27ter Group III Fax Protocol; de asemenea, beneficiază de standardele de compresie a datelor MNP5 şi V.42bis, standardul de corecţie a erorilor V.42, setul de comenzi AT EIA/TIA 602 şi setul de comenzi TIA/EIA 578 pentru fax.

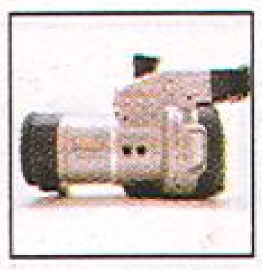
În plus, modemul suportă detectarea automată a vitezelor, are capacitatea de autodiagnosticare, este şi robot telefonic, permite codare/decodare de voce, etc.

În documentaţia modemului nu scrie dacă acesta are FlashBios sau nu (deci posibilităţi de upgrade ulterior); ca orice modem extern, beneficiază de funcţii hardware de compresie şi corecţie, reducând astfel drastic timpul de ocupare al procesorului.

Detalii

Producator	TrendWare
Distribuitor	ICG
Telefon	01-221.73.43
Pret	53$
Web	www.acorp.ro

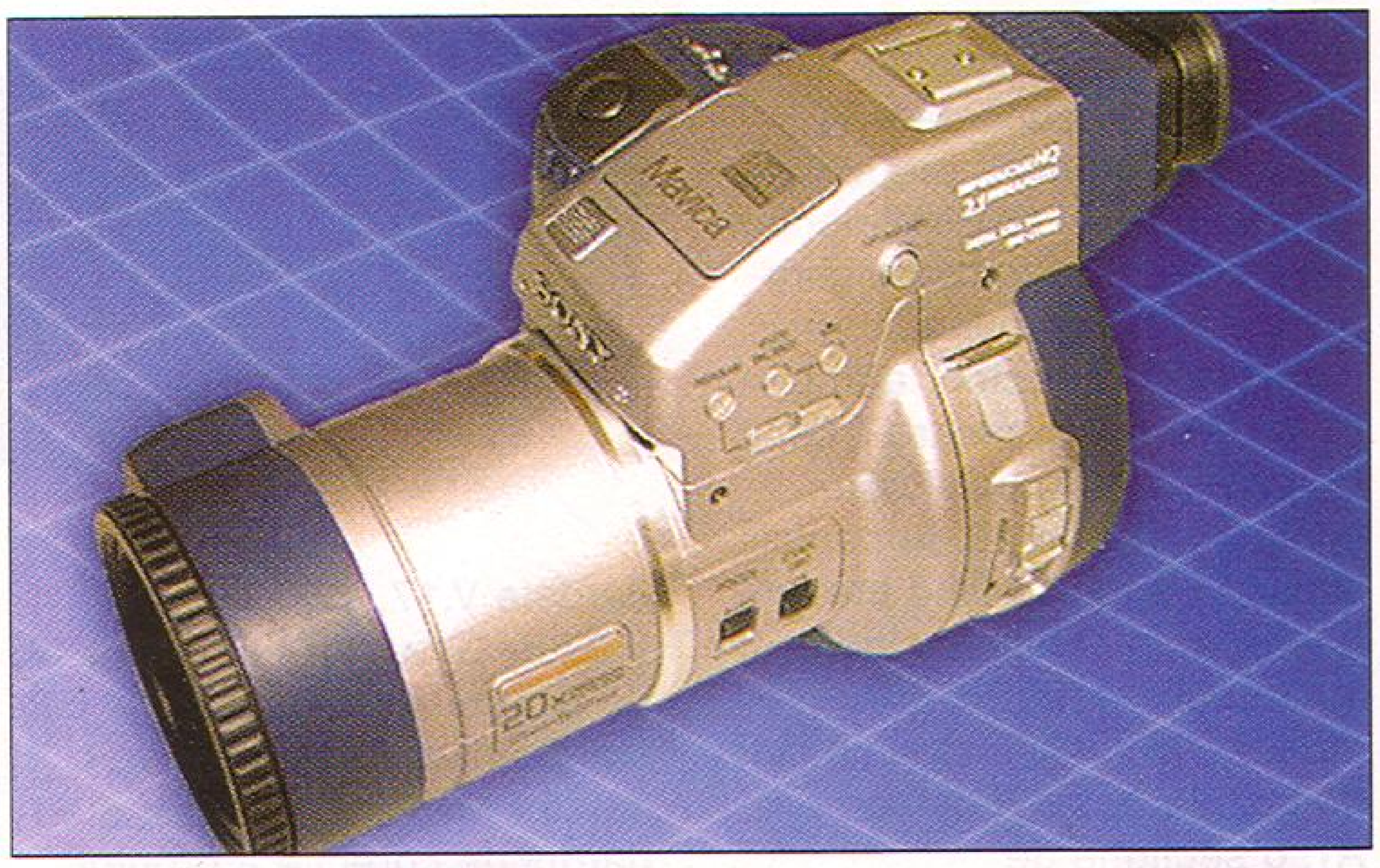
MAVICA MVC-CD1000


Tip produs: Camera foto digitala - Redactor: Daniel Rosu

Sony Electronics a anunțat producerea primei camere digitale care folosește pentru stocarea datelor un CD Recordable: MVC-CD1000. Aceasta folosește CD-uri de 3" cu o capacitate totală de 156Mb și a fost produsă pentru vânzarea ei special în America unde sunt folosite aproximativ 260 de milioane de unități CD ROM. Pe fiecare CD se pot stoca până la 160 de imagini la o rezoluție de 1600x1200, (aproape 6 filme normale de fotografiat) care nici nu necesită procesare, la un preț de numai 4$ pentru un CD.

În afară de tehnologia inovatoare cu înregistrarea pe CD, Mavica MVC-CD1000 oferă și o calitate excelentă a imaginilor. Camera poate lua imagini în format TIFF, GIF sau JPEG la rezoluții de



1600x1200, 1024x768, 640x480 și poate filma în format MPEG cu sunet la un frame rate de 25 de cadre pe secundă cu o înregistrare pe CD mult mai rapidă decât cea de la modelele anterioare care foloseau pentru stocare 2 dischete de 3.5". Alte caracteristici ar fi: posibilitatea de focalizare manuală a imaginii, buton special de stabilizare a imaginii pentru înlăturarea tremuratului nedorit, mod de redare a filmelor cu sistemul MPEGHQ care adaugă 16 fps-uri la vizionarea filmelor direct pe TV, baterie Li-Ion care se încarcă în aproximativ 2 ore jumătate și poate alimenta camera 100 minute cu ecranul LCD aprins, Zoom 10x realizat automat cu ajutorul unor motoare pentru lentile dar și cu ajutorul unui nou algoritm de interpolare, flash încorporat pentru fotografii la distanță de până la 30m în condiții de lumină slabă. Prețul unei camere Mavica MVC-CD1000 este de aproximativ 1500$ și este livrată cu 5 cd-uri goale, driver pentru instalarea pe USB, utilitar pentru scrierea pe CD-uri, programul PictureGear pentru administrarea pozelor, MGI PhotoSuite 8.0 pentru prelucrarea imaginilor și MGI VideoWave pentru editarea filmelor.

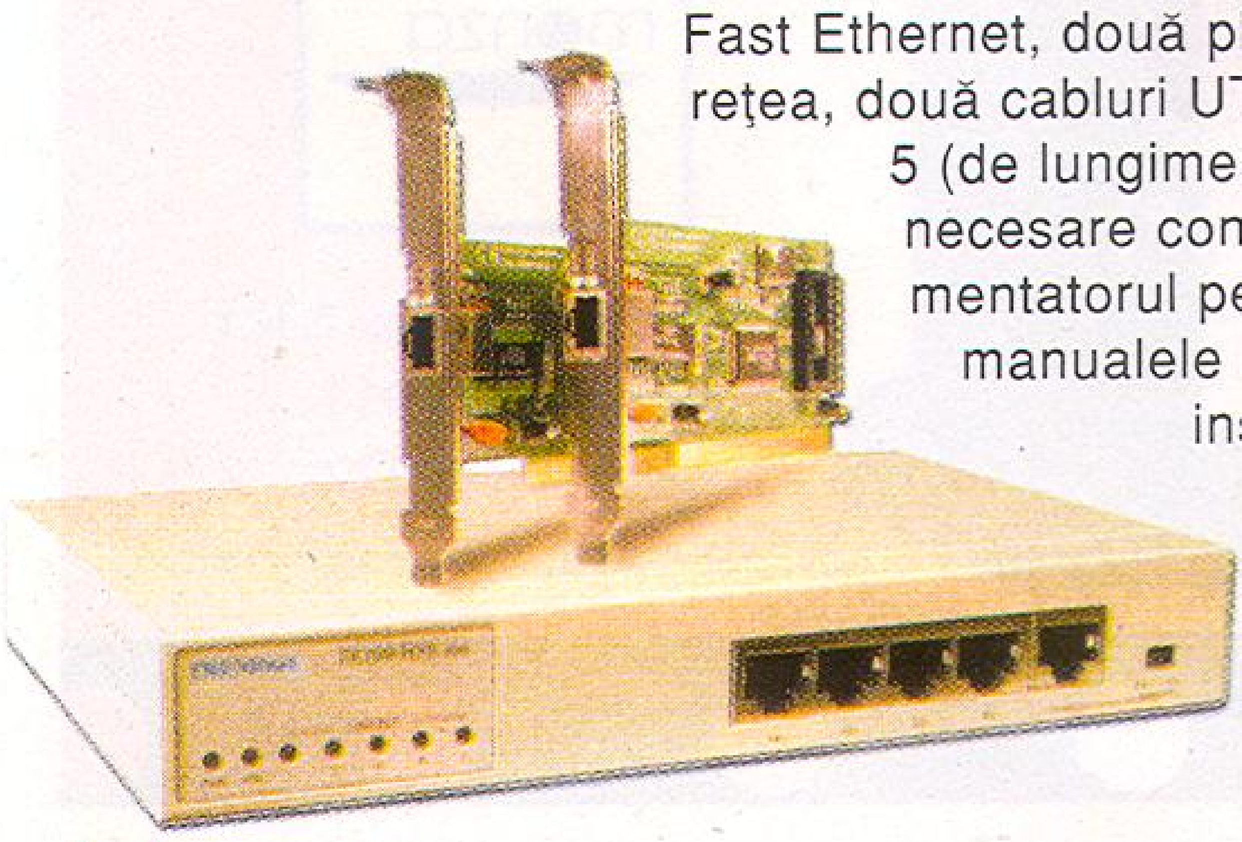
Detalii	
Producator	Sony
Distribuitor	Flamingo
Telefon	01-231.04.31
Pret	1500$
Web	www.flamingo.ro

TE100-SK1+ Network start kit

Tip produs: Network Starter Kit - Redactor: Mihai Botezatu

Pentru firmele mici și utilizatorii începători, care vor să facă primii pași în domeniu, precum și pentru toți cei care doresc o rețea locală de mici dimensiuni, dar la nivelul de tehnologie și viteză din ziua de azi, firma Trendware ne oferă un kit compact care cuprinde practic tot ceea ce ne este necesar pentru asamblarea unei rețele de mici dimensiuni, cu posibilități ulterioare de extindere.

Kit-ul conține, pe scurt, un HUB Fast Ethernet, două plăci de rețea, două cabluri UTP categoria 5 (de lungime medie) necesare conectării, alimentatorul pentru HUB și manualele de instrucțiuni pentru acesta și plăcile de rețea. HUB-ul are un design șters, dar compact, fiind destul de greu (750gr.); pe partea anterioară se află cele 5 porturi, din care unul poate fi setat ca "uplink" printr-un switch micuț, care face comutarea pinilor de transmisie și primire de date pentru conectarea HUB-ului cu un altul, printr-un cablu UTP categoria 5. Switch-ul elimină astfel necesitatea unui cablu special pentru interconectarea HUB-urilor.

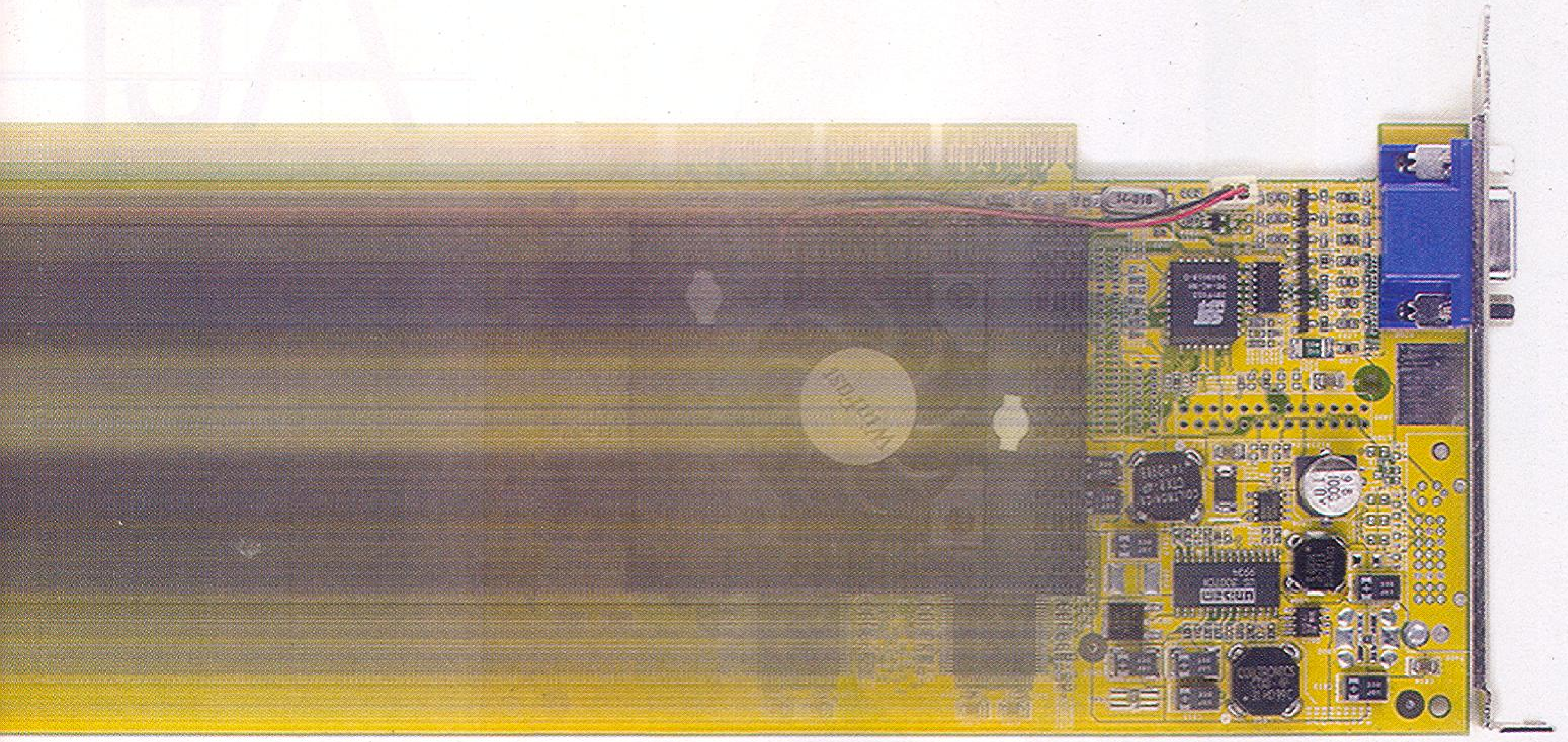


Lângă porturi se află LED-uri clasice pentru o asemenea categorie de produse: funcționare/legătură pentru fiecare din cele 5 porturi, unul pentru alimentarea cu curent și unul pentru semnalarea coliziunilor. La spatele plăcilor de rețea se observă alte două LED-uri, unul pentru semnalizarea legării la 100Mb și altul pentru semnalizarea legării la 10Mb.

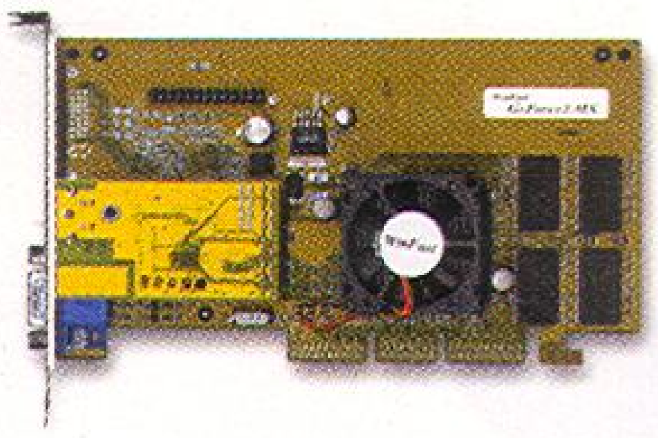
Plăcile de rețea livrate în cutie sunt bazate pe standardul PCI 2.0, fiind astfel perfect compatibile plug'n'play și complet autoconfigurabile; pentru utilizatorii de Windows 98 sau Millennium instalarea este simplificată de faptul că plăcile de rețea au chipset Realtek 8139 Fast Ethernet, iar sistemul încarcă driveri generici care merg perfect cu acestea.

Cele două plăci detectează automat viteza conexiunii, însă pentru a realiza legătura la 100Mb sunt necesare neapărat cabluri UTP sau STP de categoria 5. Bineînțeles, există și posibilitatea instalării de BOOT-ROM; plăcile merg full-duplex atât la 10Mb cât și la 100Mb și utilizează bus-mastering pentru o ocupare mai mică a procesorului.

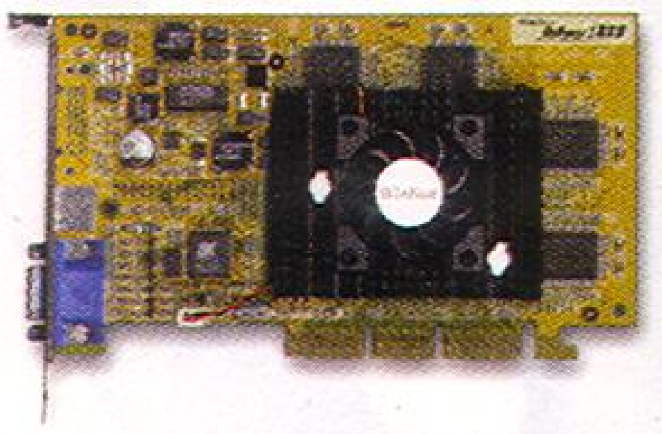
Detalii	
Producator	TrendWare
Distribuitor	ICG
Telefon	01-221.73.43
Pret	54$
Web	www.acorp.ro



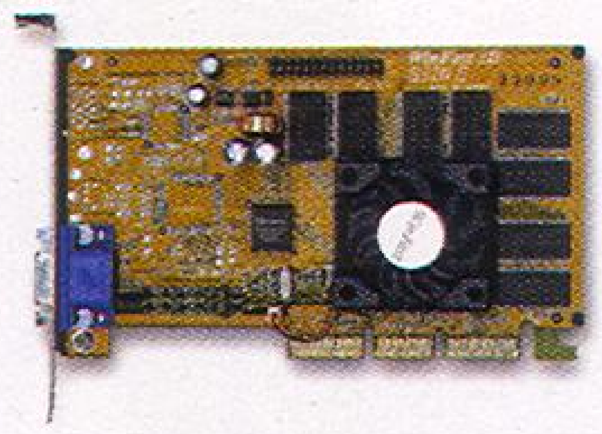
Plăci video exagerat de rapide.



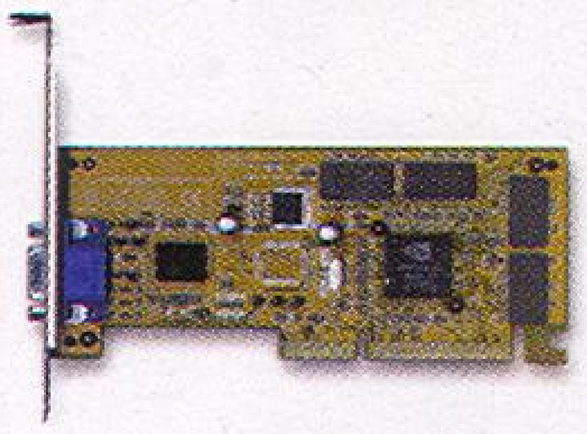
GeForce 2 MX
32 MB SDRAM
3.8 /sec bandwidth
20 milioane triunghiuri/sec
compresie texturi DirectX si S3



GeForce 2 GTS
32 MB DDRAM
cooler cu 220% mai mare
decat cel standard
25 milioane triunghiuri/sec
5.3 GB/sec bandwidth



TNT 2 PRO
16/32 MB
> 85 fps-uri in Quake 3
0.22 microni
super overclocking



Vanta
8 MB
250 MHz RAMDAC
suport hardware DVD

DISTRIBUITOR:

Skin Media

Str. Puskin 18, Bucuresti 1
Tel: (01)-231.28.66/231.50.97
E-mail: contact@leadtek.ro

RESELLERI:

Bucuresti: Best Computers - (01)-314.76.98
Omnitech Trading - (01)-242.13.18
Craiova: Starsoft - 051.413.699
Galati: Nexial Research - 036.319.120
Sibiu: Summit - 069.217.600
Suceava: Ley Impex - 030.520.560
Warpnet - 030.225.589

Sk!n Media

GPU-ul Radeon este realizat în tehnologie de 0.18 microni
mult ca GeForce 2 GTS)

Ati



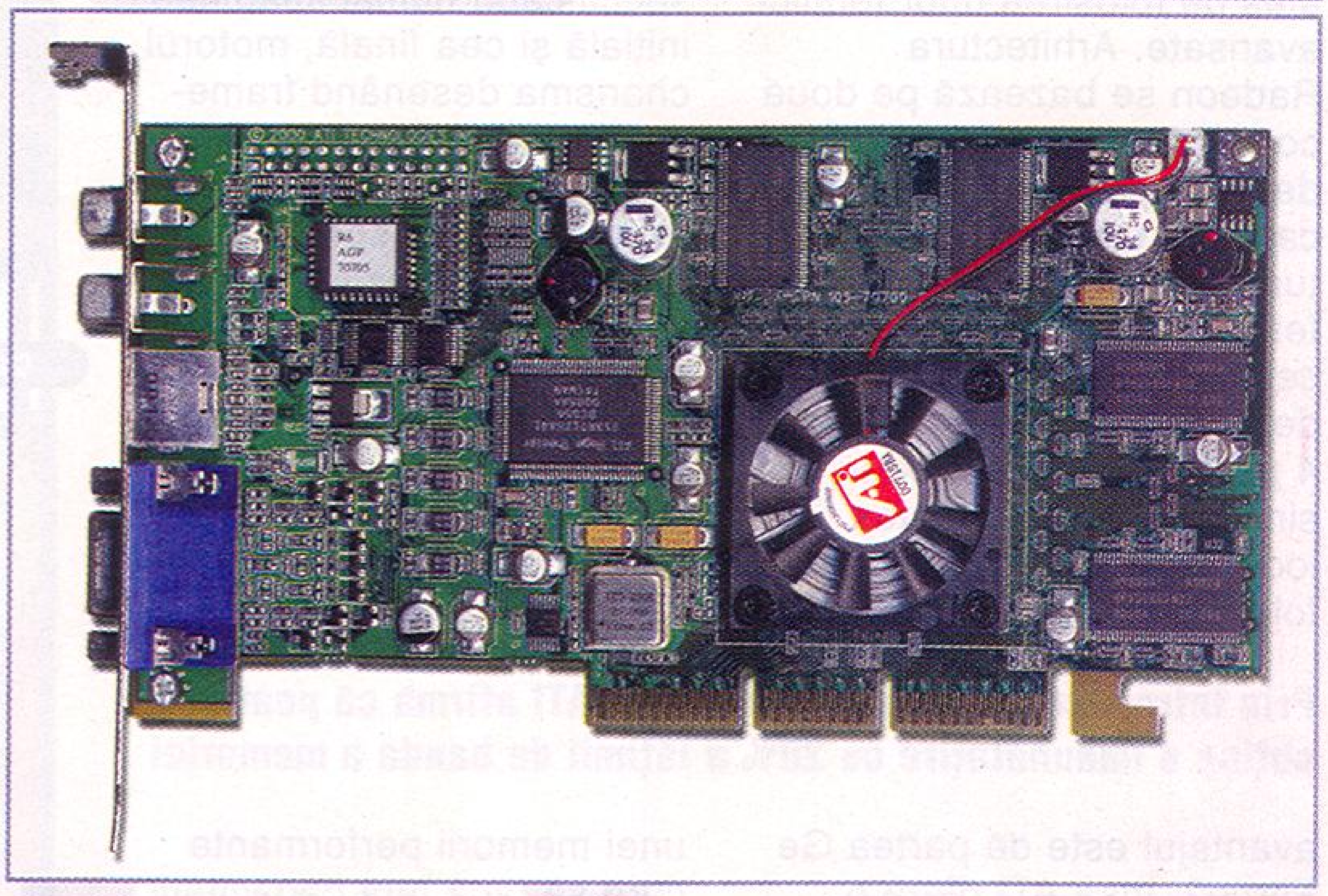
şi încorporează 30 de milioane de tranzistori (cel mai complex procesor grafic la ora actuală - cu 5 milioane de tranzistori mai

Radeon 64

Tip produs: Placa video - Apariţie: A apărut - Redactor: Marius Neacsa

Comunitatea gamerilor manifestă de obicei o anume reticenţă în momentul în care le sunt oferite acceleratoare 3D produse de companii ce au ca principali clienţi graficienii profesionişti. Este în special cazul Matrox şi ATI Techonologies, ambele fiind cunoscute pentru performanţa şi calitatea deosebită a produselor lor în aplicaţiile pentru grafică 2D, ultimele modele ale acestora (G200 şi G400 de la Matrox şi Rage de la ATI) oferind în acelaşi timp şi accelerare de calitate pentru aplicaţiile 3D. Totuşi, topul performanţei a fost întocmit întotdeauna de producătorii specializaţi pe dezvoltarea de acceleratoare 3D: nVidia, 3dfx şi uneori S3. Politica ATI se desprinde uşor de tendinţa "normală", plăcile video produse fiind destinate în special unei pieţe îndreptate spre segmentul high-end, diferitele modele beneficiind de facilităţi deosebite (captură video, tuner TV, calitate deosebită a imaginii). De asemenea, ATI şi-a îndreptat atenţia în special către clienţii OEM ce oferă soluţii complete în care modelele "all-in-wonder" ce înglobează numeroase facilităţi se potrivesc într-adevăr - de minune.

Radeon este prima placă competitivă de gaming venită de la ATI. După cum se poate vedea şi în "capul plăcii" ATI aduce mereu feature-uri noi pe plăcile sale



Pasărea Phoenix în varianta ATI Technologies poartă denumirea Radeon şi nu este de fapt o pasăre ci un GPU (Graphic Processor Unit) - adică un procesor grafic deosebit de performant.



Chipul Rage 128 a fost primul model care a încercat să concureze cu acceleratoarele 3D de la nVidia şi 3dfx

Chipul Rage 128 a fost primul model care a încercat să concureze cu acceleratoarele 3D de la nVidia şi 3dfx. Cu toate că îngloba unele inovaţii şi afişa o imagine de calitate, au fost anumiţi factori ca driver-e instabile, întârzieri la livrare dar mai ales o performanţă inferioară concurenţei - care au condus la un semi-eşec al modelelor bazate pe Rage. Se pare însă că firma canadiană are resurse să-şi revină din această situaţie puţin ciudată şi s-a pregătit temeinic pentru noua lansare.

Radi(e)o(n)grafie

Deşi numele intern al GPU-ului Radeon este Rage6C, design-ul acestuia este complet diferit faţă de cel al Rage-ului original (Rage 128), numărul de noutăţi tehnologice introduse de Radeon fiind foarte mare. Înainte să atacăm în detaliu fiecare facilitate cu nume exotic (ATI se întrece cu Intel în denumiri imaginative) să vedem pe scurt cu ce avem de-a face. GPU-ul Radeon este realizat în tehnologie de 0.18 microni şi încorporează 30 de milioane de tranzistori (cel mai complex procesor grafic la ora actuală -

cu 5 milioane de tranzistori mai mult ca GTS, depăşit - ca număr de tranzistori doar de CPU-ul Tbird de la AMD). Acest număr imens de componente electronice are menirea să implementeze o serie de inovaţii tehnologice prin care specialiştii de la ATI Technologies încearcă să contracareze performanţa brută obţinută de concurenţă prin folosirea unor soluţii "inteligente", sporul de performanţă bazându-se mai ales pe folosirea unor tehnici avansate. Arhitectura Radeon se bazează pe două conducte de rendare (rendering pipelines) fiecare fiind capabilă să lucreze cu 3 texturi simultan. Se ajunge astfel la 6 texeli pe ciclul de ceas, cu 2 texeli mai puţin decât la GTS (care foloseşte 4 pipeline-uri cu 2 texturi simultan). În majoritatea jocurilor actuale - ce folosesc 2 texturi simultan, avantajul este de partea GeForce2, însă ATI oferă o soluţie ce va face faţă noilor titluri care vor folosi 3 texturi simultan. În total - folosind şi tehnica HyperZ - ATI specifică un fill rate de 1.1 Gigatexel/secundă. Am pomenit de HyperZ, putem începe acum incursiunea în jungla de termeni noi aduşi de Radeon în lumea graficii 3D.

Prin introducerea tehnologiei HyperZ ATI afirmă că poate obţine o îmbunătăţire cu 20% a lăţimii de bandă a memoriei

Charisma Engine

Acesta este numele cu care ATI a botezat engine-ul folosit pentru T&L (Transform and Lighting) şi despre care afirmă că este capabil să manevreze 30 de milioane de triunghiuri pe secundă. Principalele facilităţi pe care acesta le aduce sunt:

Vertex skinning

Se îmbunătăţeşte reprezentarea îmbinărilor între segmentele animate prin tehnica "skeletal animation". Tehnica este prezentă şi la GF2 însă Radeon foloseşte 4 matrice pentru calcule (faţă de 2). Îmbunătăţirea se concretizează în reducerea penalizării de performanţă în momentul în care programatorii folosesc îmbinări complexe între segmente pentru creşterea realismului, aşadar este folositoare numai în anumite situaţii (cum ar fi viitorul "Dungeon Siege" de la Microsoft).

Keyframe interpolation

Se referă la posibilitatea completării automate a unei animaţii, programatorul specificând numai imaginea iniţială şi cea finală, motorul charisma desenând frame-urile intermediare. Şi această facilitate are nevoie de programare specială, la ora actuală neexistând titluri care să o folosească şi să-i dovedească eficienţa.

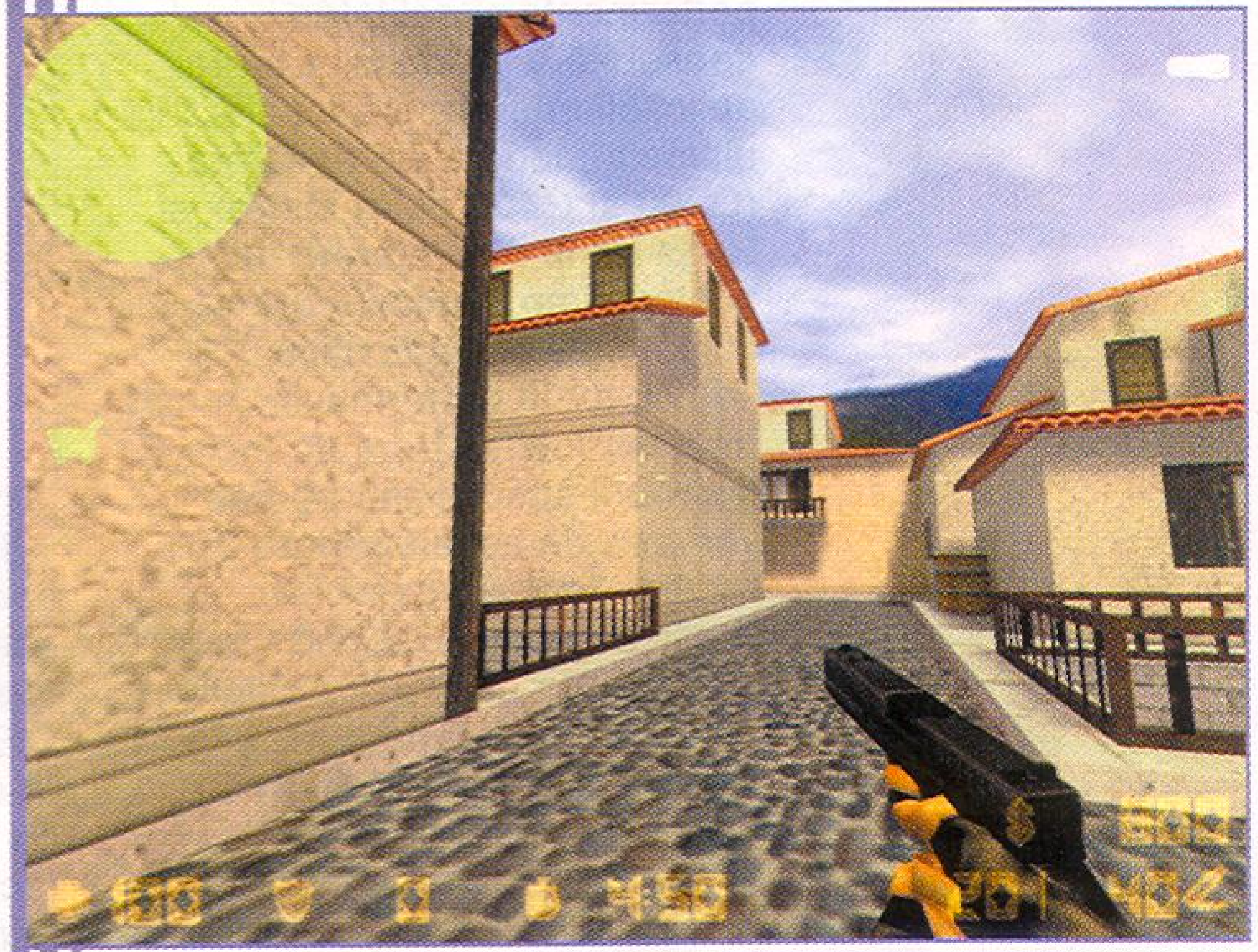
Hyper Z

Este deja cunoscut că performanţa totală a unei plăci video este "gâtuită" de lipsa unei memorii performante care să facă faţă capacităţii de prelucrare a procesorului grafic, lărgimea de bandă a memoriei fiind insuficientă. Prin introducerea tehnologiei HyperZ ATI afirmă că poate obţine o îmbunătăţire cu 20% a lăţimii de bandă a memoriei în plăcile Radeon. Cum se ajunge la un asemenea rezultat? Păi prin Hierarchical Z, Z-Compression şi Fast Z-Clear. Adică cele trei componente ce formează Hyper Z. Până să ajungem la explicarea lor, trebuie să facem puţină teorie. Procedeul clasic de rendering 3D (Immediate Mode Rendering) presupune trasarea fiecărui poligon (shading&texturing) indiferent dacă acesta va fi vizibil sau nu. De abia după ce întreaga scenă (toate poligoanele) a fost trasată se trece la confruntarea valorilor Z pentru fiecare poligon (valori stocate în Z-buffer) pentru a vedea ordonarea lor faţă de observator şi excluderea celor ce nu sunt nece-

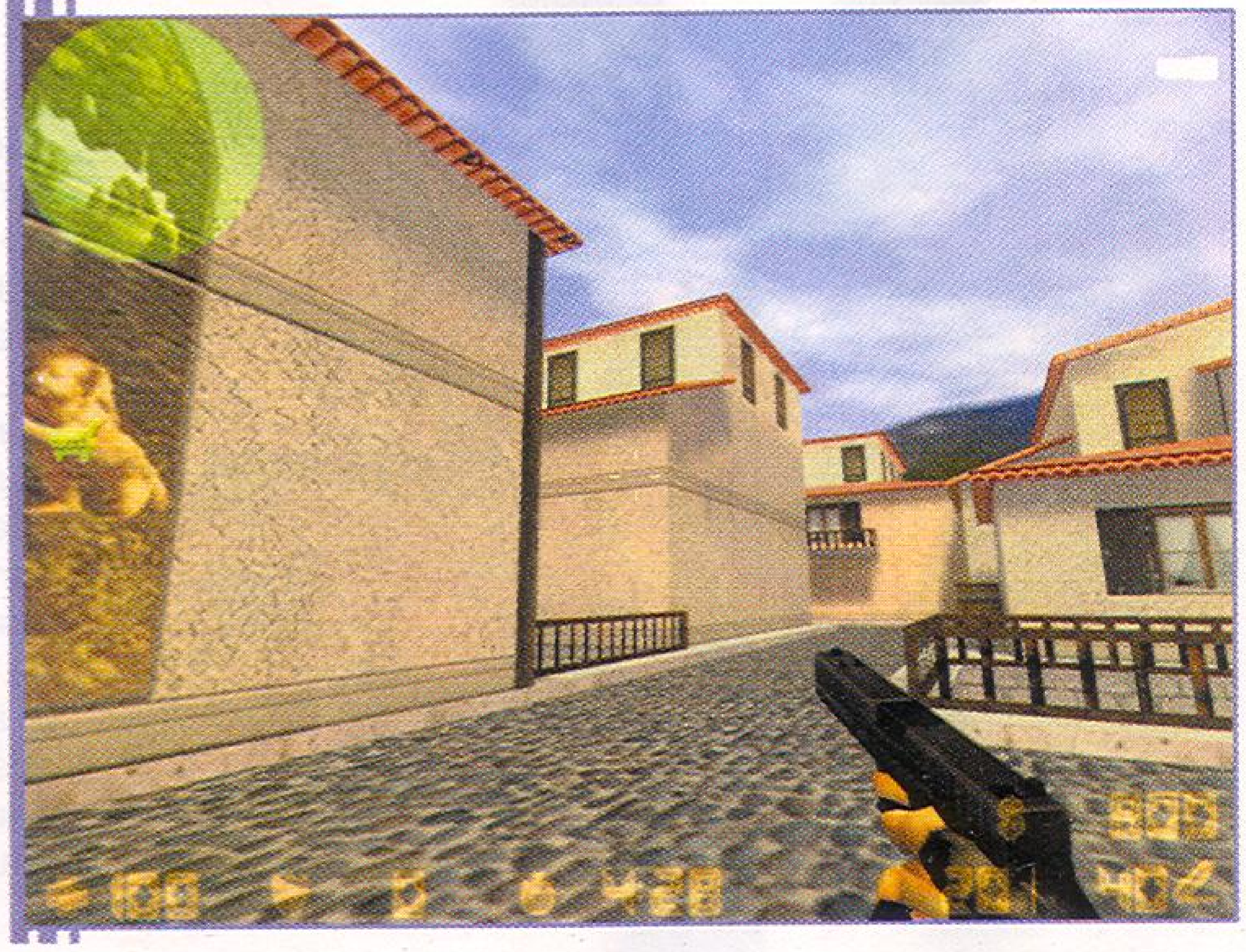
CounterStrike - 800x600 - No Full Screen Anti Aliasing - RADEON



CounterStrike - 800x600 - FSAA 2X - RADEON



CounterStrike - 800x600 - FSAA 4X - GEFORCE2GTS



sari în redarea finală a scenei. Este evidentă ineficienţa unui astfel de algoritm (se pierd foarte mult timp cu calcule inutile), dar în acelaşi timp şi simplitatea lui (este folosit de prin 1960). Unii producători au pregătit deja (cu eforturi mari) algoritmi optimizaţi - spre exemplu Imagination Technologies şi STMicro folosesc în KYRO (PowerVR Series 3) un mod de rendering "tile based". Varianta propusă de ATI nu rezolvă problema principală - algoritmul, ci încearcă să îmbunătăţească performanţa prin optimizarea accesării (foarte frecvenţele) memoriei în care sunt stocate valorile z ale poligoanelor (Z buffer). Prin Hierarchical Z, fiecare pixel este verificat pe axa z înainte să ajungă în rendering pipline, cei nefolositori fiind ignoraţi micşorându-se astfel numărul de pixeli manevraţi. Z Compression este un algoritm de compresie fără pierderi a datelor manevrate prin Z Buffer, fiind evident că o cantitate mai mică de date vehiculate duce la o viteză mai mare. Ultima componentă HyperZ - Fast Z-Clear este o metodă de golire rapidă a Z-buffer-ului în momentul în care o scenă a fost afişată complet. Acest lucru este obligatoriu pentru toată lumea, dar se pare că ATI o face cel mai bine.

Non 3D

Pe lângă această suită de facilităţi pentru realizarea unor imagini 3D desăvârşite, Radeon continuă seria produselor ATI de înalt profesionalism prin introducerea unor opţiuni foarte interesante. Printre acestea se numără cele legate de redarea DVD în condiţii desăvârşite cum ar fi Hardware Motion Compensation, Alpha Blending pe 8 biţi dar mai ales Adaptive De-Interleaving la nivel de pixel şi de captură video (fiind ajutat de chipul ATI Rage Theatre). RAMDAC-ul la 350 de Mhz este capabil să susţină o rezoluţie maximă de 2048x1536 pe 32 de biţi la o rată de împrospătare de 75 Hz.

Real life

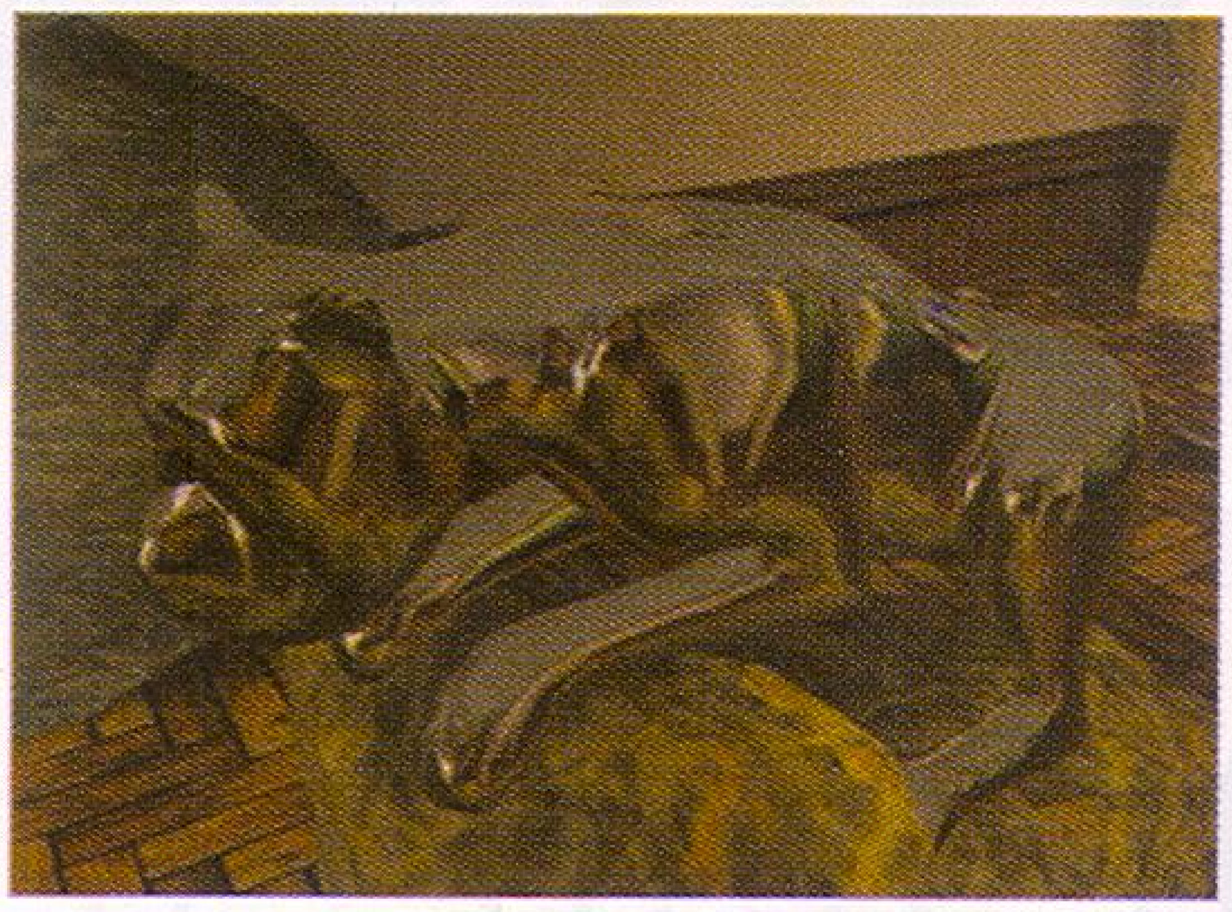
Aceste facilităţi sună a vis frumos. Hai să revenim la realitate şi să vedem cu ce avem de-a face. Modelul testat este echipat cu 64 MB de memorie Hyundai DDR de 5,5 nanosecunde la o frecvenţă de 366 MHz DDR (în timp ce procesorul rulează la frecvenţa de 183 MHz). Totodată el este "garnisit" cu tot ce trebuie pentru a susţine funcţiile video-in/video-out/captură disponibile prin ieşirile RCA composite şi S-video şi intrarea RCA composite. Acest "tot ce trebuie" se concretizează în două manuale, un CD cu drivere şi aplicaţiile respective, precum şi conectică - adaptor SCART - RCA, cablu RCA composite, cablu S-Video şi cablu audio.

Pixel Tapestry

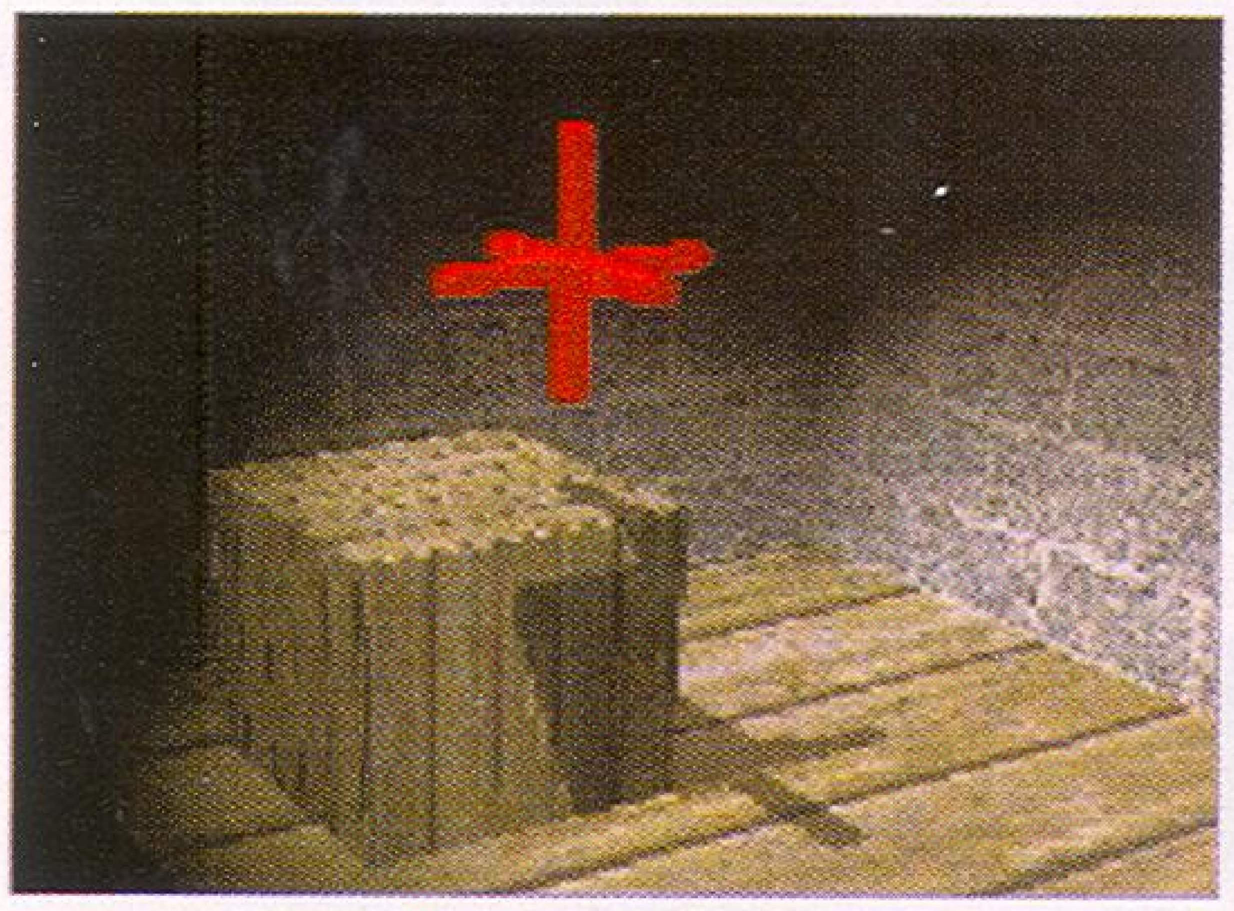
Este echivalentul Nvidia Shading Rasterizer din GeForce 2 GTS şi care la ATI este format din cele 2 pipeline-uri dotate cu câte 3 unităţi de texturare fiecare. Se poate face astfel per pixel rendering cu 3 texturi pe pixel în fiecare pipeline, lucru ce conduce la un număr de accesări mai mic al memoriei, pe un ciclu fiind accesate toate cele 3 texturi. Din păcate, în cazul în care se foloseşte texturare biliniară, o unitate de texturare este nefolosită. Tapiţerul şef aduce şi el o seamă de efecte cum ar fi:

Environment mapping

Este un fenomen asemănător oglindirii prin care



pe suprafaţa unui obiect este mapat întregul mediu exterior. Există mai multe moduri de implementare dar cel mai eficient este cube mapping-ul prin care imaginea mediului este proiectată pe cele 6 feţe ale unui cub şi apoi mapate peste obiect.



Shadow mapping

Presupune proiectarea unei texturi într-un mod asemător cu cel al unei surse de lumină, obiectele asupra cărora se face proiecţia afişând o parte din textură. Se pot realiza în acest mod efecte de umbrire deosebite.

Texturi 3D

O textură este definită în mod diferit decât până acum, acestea având şi volum. Acestea sunt folosite în special la lumini volumetrice iar singurul API care suportă acest mod este OpenGL 1.2.

Range based fog

Spre deosebire de modalităţile clasice de modelare a ceţii în care se calculează intensitatea acesteia în funcţie de distanţa calculată perpendicular faţă de observator, în acest caz această intensitate este calculată pe o zonă circulară în jurul observatorului.



Bump mapping

Modelarea luminării unei suprafeţe plate astfel încât aceasta să pară cu "umflături" de 3 feluri: emboss - cel mai simplu mod, prin care fiecărei texturi îi mai este adăugată încă una ce conţine harta "umflăturilor"; dot product 3 ce se aplică într-un mod per-pixel printr-o hartă cu normalele duse pe suprafaţă - cel mai realist şi mai complex BM; environment - introdus de Matrox în G400, lipseşte însă din oferta concurenţei (nVidia, 3Dfx), este destinat în special pentru suprafeţele cu reflexie (apă sau valuri) şi necesită o textură specială.

	3dfx Voodoo 5 5500	GeForce 2 GTS	Radeon	GeForce 256
GPU	2 x VSA 100	NV15	Rage6C	NV10
Proces Fabricație	0.25 Enhanced	0.18	0.18	0.22
Milioane Tranzistori	14		30	
Frecvență procesor	166	200	183	120
Rendering Pipelines	2	4	2	4
Texels/Clock/Pipeline	1	2	3	1
Fill Rate (MTexeli/sec)	667	1600	1100	480
Magistrală memorie	2 x 128 SDR	128 DDR	128 DDR	128 DDR
Frecvență memorie	166 SDR	333 DDR	366 DDR	300 DDR
Lățime de bandă memorie (GB/sec)	5.3	5.3	5.9	4.8

Don nou 3D.
De data aceasta 3D la momentul adevărului. Suita de teste a fost făcută cu scopul de a evidenția performanța Radeon-ului față de celelalte modele concurente aflate pe piață. Lista acestora cuprinde GeForce 256 și 2 și TNT2 Ultra pentru a evidenția sporul față de generațiile anterioare. Începând cu acest număr nu vom mai folosi Unreal Tournament ca benchmark, slaba sa programare pentru Direct3D ducând mereu la rezultate similare.

De la început trebuie să remarcăm evoluția extraordinară a performanței Radeon-ului în 32 de biți, diferența față de rezultatele obținute în 16 biți fiind mică (în comparație cu celelalte modele care sunt penalizate puternic la trecerea la o adâncime de culoare mai mare). Pe categorii situația stă astfel:

În Quake 3 (OpenGL) pe 16 biți ATI se înclină în fața nVidia fiind egalat chiar și de GeForce256 DDR/SDR (plăci relativ vechi), iar diferențele față de variantele de GTS depășesc în medie 20%, însă își revine în cazurile cu adâncime de culoare pe 32 de biți unde depășește chiar și GeForce 256 DDR sau MX (în rezoluții mari) și recuperează aproximativ 10% din diferența față de GTS și ajungând la o performanță dublă față de SDR.

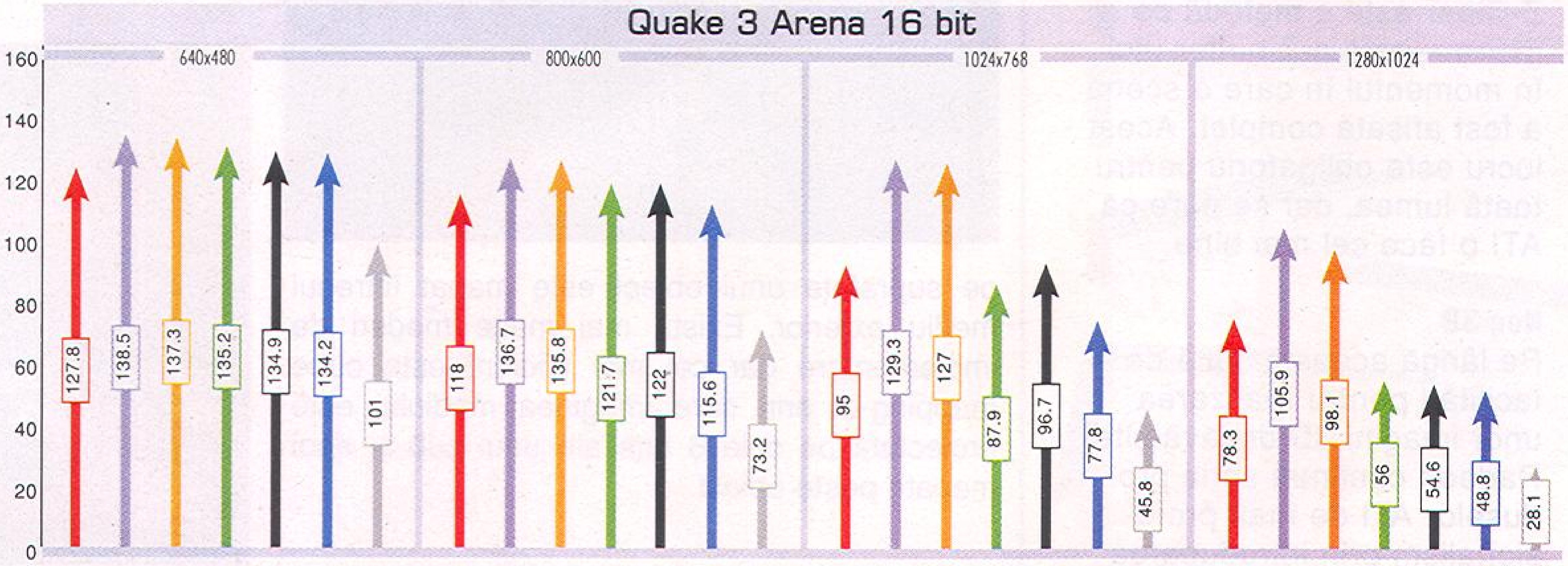
3Dmark2000 (Direct 3D) evidențiază același comportament însă valorile sunt diferite, Radeon-ul fiind situat mult mai bine în 32 de biți (în 16 biți este depășit cu 22% de GTS, cu 7% de GF256DDR și cu 3% de MX) unde depășește cu 25% MX, reușește să surclaseze GF256DDR cu 8% însă este mai slab cu 10% decât GTS.

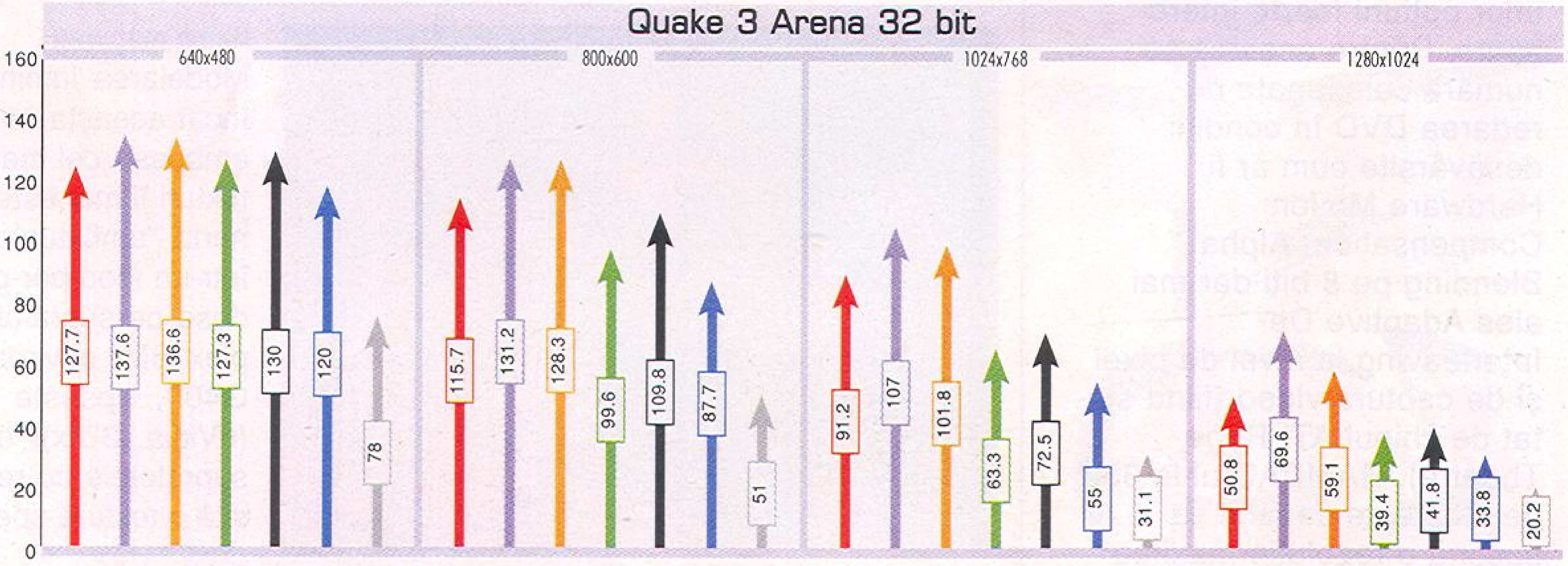
Aplicațiile profesionale

Diferențe No Vertex Skinning -> 4 Matrix Vertex Skinning pe Radeon









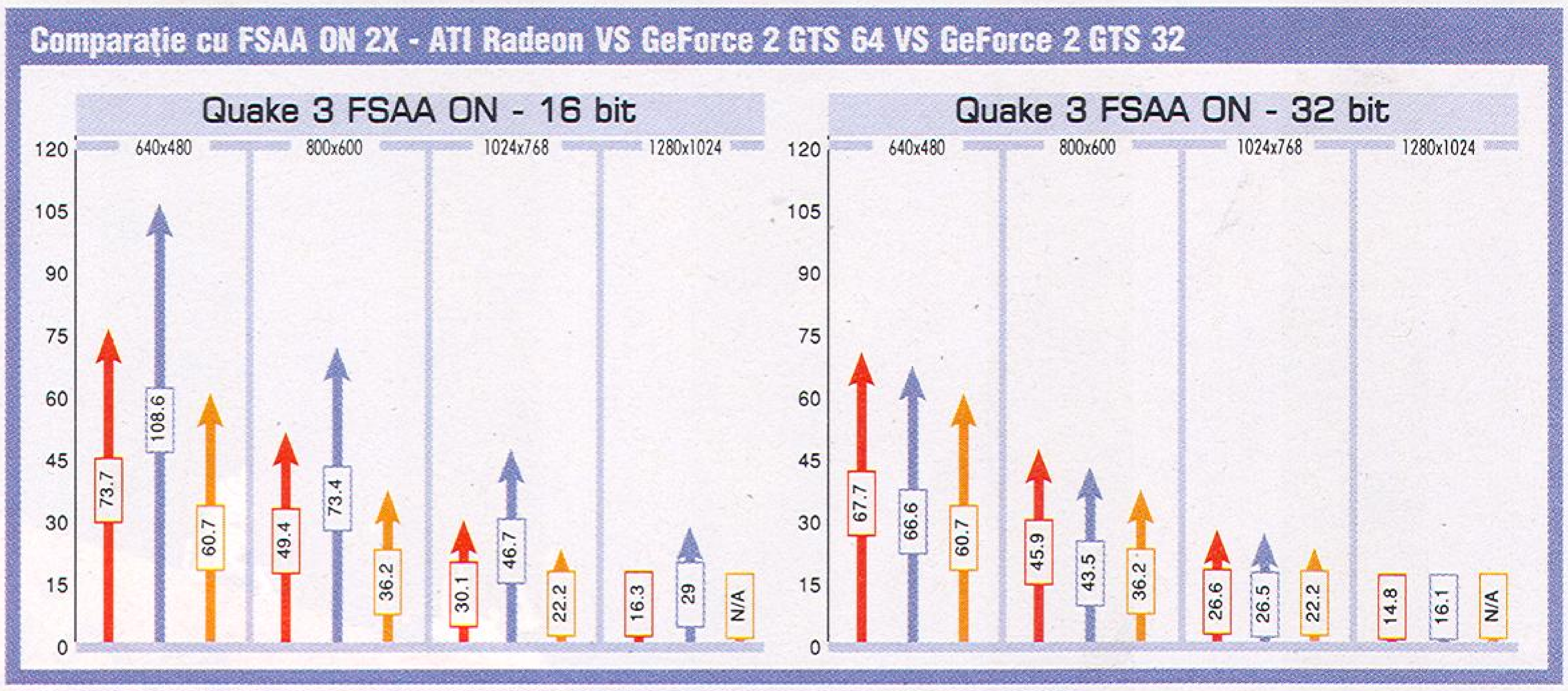
Caracteristici

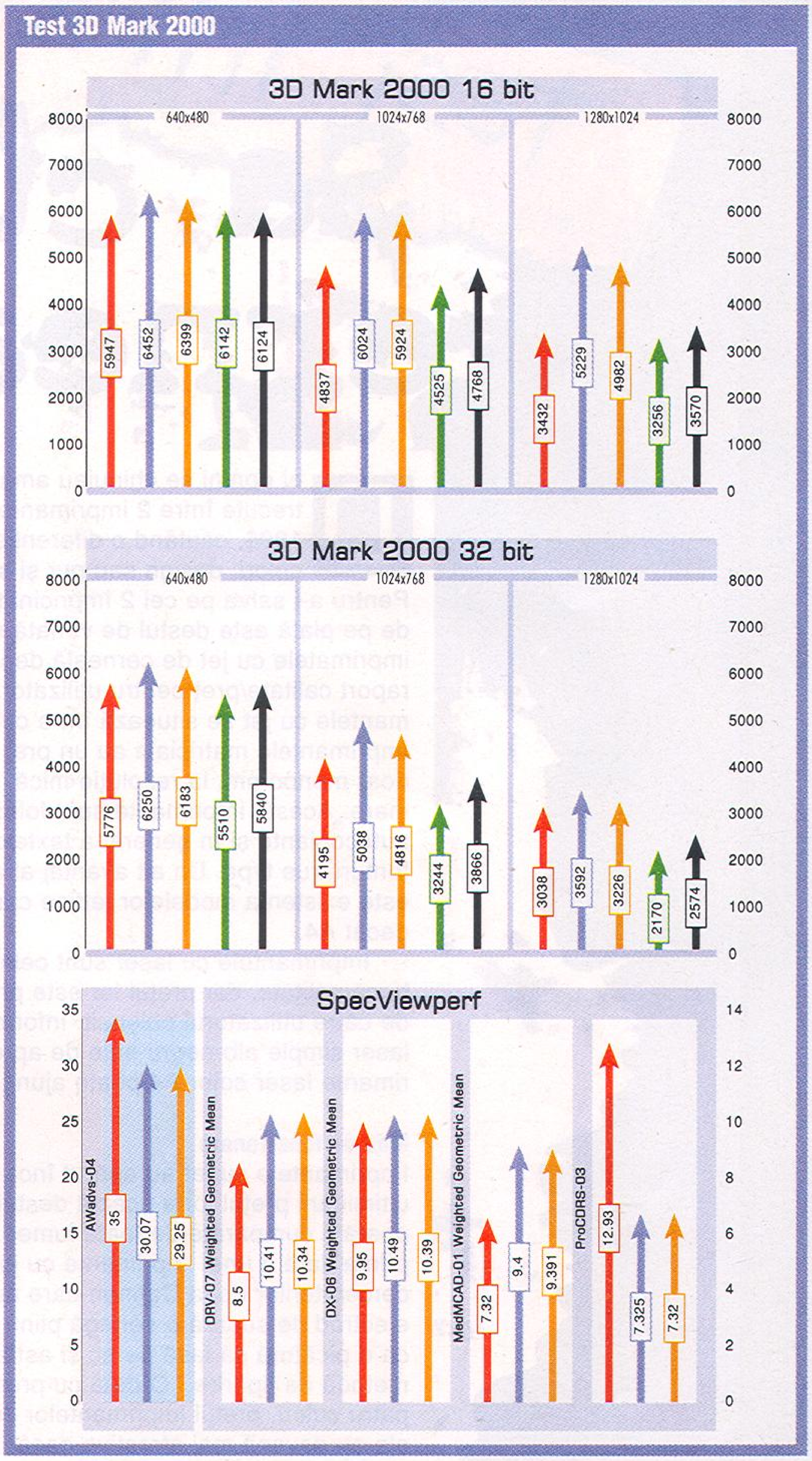
Nume	ATI Radeon 64 DDR
Distribuitor	Flamingo
Preț	325 USD
Memorie	64 MB
Web	www.flamingo.ro
Tip:	ATI Radeon
AGP	4X
Dotari	Video Out Video In Tv-Out
Special	- multiple facilitati
Aprecieri	+ calitate, dotari speciale, performanta 32 bit - pret, performanta 16 bit
La final	O placa revolutionara dar asteptam soft dedicat ei.
Nota	8.8

OpenGL (SpecViewperf) dau câştig de cauză Radeon-ului care reuşeşte să se impună la unele teste (AWadvs-04 Weighted Geometric Mean şi ProCDRS-03 Weighted Geometric Mean) în medie performanţa fiind totuşi aproximativ egală cu cea a GTS-urilor (+2% pentru Radeon).

FSAA-ul implementat în Radeon este asemănător cu cel folosit de nVidia (diferit de T-buffer-ul 3Dfx): procedeul numindu-se super sampling. Singurul mod care poate fi setat FSAA 4x ce corespunde FSAA 2x2 de pe GTS şi calitatea imaginii fiind asemănătoare. Cei 64 de MB de memorie îşi spun cuvântul în momentul activării FSAA, GTS-ul cu 32 de MB nemaifăcând faţă, fiind depăşit de Radeon atât în 16 bit cât şi în 32 bit (cu aproximativ 25 %). GTS 64 face faţă în 16 bit unde depăşeşte Radeon-ul cu 30% însă în 32 de bit este egalat de acesta. Totodată, penalizarea generată de FSAA este mai mică pentru Radeon decât pentru GTS-uri.

Pentru a putea trage o concluzie (aproximativă) mediile diferenţelor înregistrate pentru fiecare test în parte ordonează modelele astfel: GTS 64, GTS 32, Radeon, GF256 DDR, MX, GF 256 SDR, TNT2 Ultra. Această comparaţie este însă pur teoretică, fiecare utilizator trebuind să mai pună în balanţă şi alte aspecte. Pro Radeon ar fi calitatea deosebită a imaginii, driver-ele cu interfaţă prietenoasă şi funcţii multiple precum şi posibilităţile de captură/redare video. Contra sunt preţul mai ridicat decât la modelele concurente şi puţin performanţa 3D pe 16 biţi. În primul rînd însă nu trebuie trecute cu vederea noutăţile tehnologice aduse ce se concretizează într-un potenţial ce abia aşteaptă să fie exploatat. Un exemplu în acest sens ar fi performanţa deosebită în 32 bit.






Sistemul de test

Placa de baza #1	ASUS P3BF
Driver	Intel Inf v2.30 v021b
Procesor	Coppermine 700 (7x100 MHz)
Memorie	Infineon 128 MB Pc100
Hard Disk	IBM DeskStar 15 MB UDMA 66
Driver	Intel inf v. 2.30.0031b
Placa video #1	ATI Radeon 64
Placa video #2	GeForce 2 GTS 64
Placa video #3	GeForce 2 GTS 32
Placa video #4	GeForce 2 MX 32
Placa video #5	GeForce 256 DDR
Placa video #6	GeForce 256 SDR
Placa video #7	TNT 2 Ultra

Teste

Windows 98 SE	
Test #1	Quake 3 Arena
versiunea	1.11
modul	demo001
Test #2	3Dmark2000
versiunea	Build 335
modul	Overall Performance
Test #3	SPECViewPerf
versiunea	6.21
modul	All Tests



TEST IMPRIMANTE

Sa curga cerneala!!!

Doi domni se chinuiau amarnic să aleagă la Metro zilele trecute între 2 imprimante cu preţ de aproximativ 100$, căutând o diferenţiere între ele pe bază de culori, design sau pur şi simplu care "dă mai bine". Pentru a-i salva pe cei 2 împricinaţi dar şi din cauză că oferta de pe piaţă este destul de variată ne-am oprit luna aceasta la imprimatele cu jet de cerneală deoarece că oferă cel mai bun raport calitate/preţ pentru utilizator. Şi la calitate şi la preţ imprimantele cu jet se situează între cele matriciale şi cele cu laser. Imprimantele matriciale au un preţ destul de mic, dar tipăresc doar monocrom, la rezoluţie mică, la viteză mică şi fac zgomot mare. Aceste imprimante sunt folosite pentru tipărirea facturilor autocopiante şi în general a textelor simple care nu necesită fonturi true type. Un alt avantaj al acestui tip de imprimante este existenţa modelelor ieftine care pot tipări pe foi mai mari decât A4.

Imprimantele cu laser sunt cele mai rapide şi oferă cea mai bună calitate, dar preţul lor este prea mare pentru folosirea lor de către utilizatorul obişnuit. Informativ preţul unei imprimante laser simple alb-negru este de aproximativ 400$, iar a unei imprimante laser color A4 poate ajunge până la 2700$.

Mod de funcţionare

Imprimantele cu jet au apărut încă de prin 1980 dar abia în ultimii ani preţul lor a scăzut destul de mult pentru ca ele să poată fi cumpărate de toată lumea. Ideea de producere pentru prima dată a unei imprimante cu jet se pare că aparţine cercetătorilor de la Cannon care au atins din greşeală cu un electrod de sudură o seringă plină cu cerneală, ceea ce a făcut ca o picătură să iasă pe ac şi astfel a luat naştere o nouă metodă de tipărire. O dată cu producerea cartuşelor cu trei sau patru culori, preţul imprimantelor cu jet a scăzut foarte mult şi ele au devenit mai atractive decât imprimantele cu laser pentru

Tip articol: Test comparativ - Redactor: Daniel Rosu

că acum se putea tipări color.

Dezavantajul imprimantelor cu jet față de cele cu laser este că deși sunt mai ieftine, sunt mai greu de întreținut. Cartușele trebuie schimbate mai des iar hârtia pentru imagini de calitate fotografică este foarte scumpă și astfel se ajunge la un preț pe foaie cam de zece ori mai mare decât la o imprimantă cu laser.

Ca și imprimantele cu laser, cele cu jet funcționează pe o metodă de tipărire non-impact. Cerneala lichidă de diferite culori țâșnește prin niște duze foarte mici și astfel este alcătuită o imagine pe foaie. Cartușul de tipărire

de Cannon și de Hewlett-Packard, dar impune niște restricții în ceea ce privește cerneala folosită pentru că aceasta trebuie să fie rezistentă la căldură. Capetele de tipărire folosite de imprimantele bazate pe metoda termică conțin între 300-600 duze prin care este împroșcată cerneala. Fiecare duză are un diametru de aproximativ 70 de microni și poate produce picături cu un volum între 8 și 10 picolitri care la rândul lor formează niște puncte pe foaie de 50-60 microni. Culoarea rezultată pe foaie apare prin amestecarea a 4 până la 8 picături care provin dintr-un

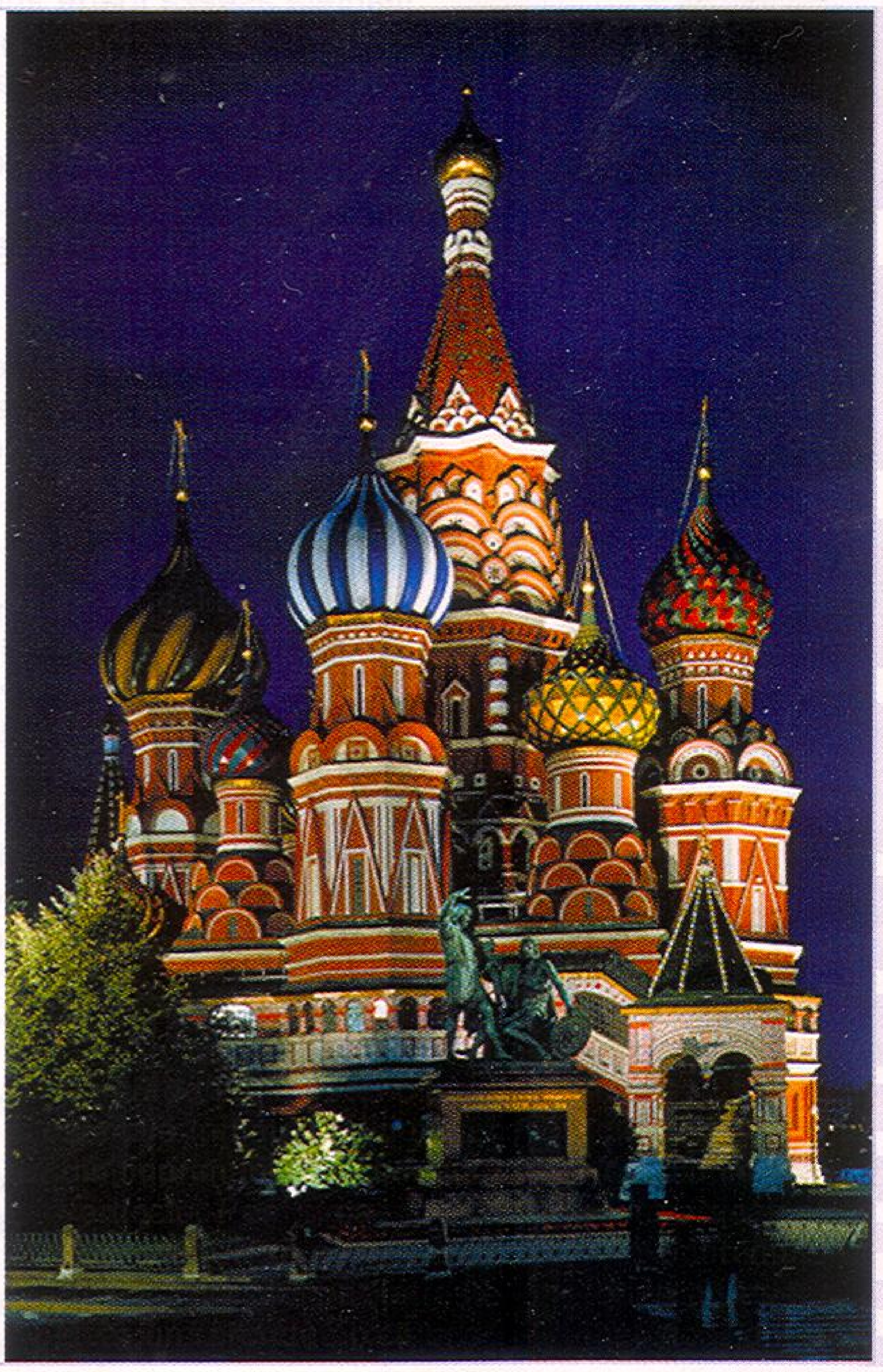
Cerneala lichidă de diferite culori țâșnește prin niște duze foarte mici și astfel este alcătuită o imagine pe foaie.

parcurge foaia în rânduri orizontale în timp ce un motor din imprimantă trage foaia pe verticală. Pentru ca operațiunea să se desfășoare mai repede, nu se tipărește doar un rând de pixeli la o trecere a cartușului pe orizontală ci se tipărește un rând vertical de mai mulți pixeli. Există mai multe metode de tipărire pentru imprimantele cu jet dar cele mai folosite se bazează pe tehnologia DOD (drop on demand adică generare la cerere a picăturii). Asta înseamnă stropirea pe pagină a unor mici picături de cerneală. Culoarea și cantitatea de cerneală expulzată este controlată de driverul de imprimantă care comandă care duză și în ce moment va împroșca cerneala. Dintre tehnologiile DOD vom analiza metodele termică și piezo-electrică.

Metoda termica este folosită de majoritatea imprimantelor cu jet actuale. Prin încălzirea cernelii se formează o picătură care apoi explodează din cauza presiunii și este proiectată pe foaie. Acestă metodă este preferată

cartuș CMY(conține separat culorile cyan, magenta, yellow). Culoarea neagră, care este bazată pe un pigment cu molecule mai mari, provine de la un cartuș de tipărire separat care produce picături de cerneală mai mari, de aproximativ 35 picolitri.

Metoda piezo-electrică este folosită de imprimantele Epson. Această metodă presupune existența în interiorul capului de tipărire a unui cristal care are proprietatea să vibreze când prin el trece un curent electric. Astfel, de fiecare dată când este nevoie de o picătură de cerneală, se aplică un curent electric la elementul care vibrează. Această metodă prezintă avantajul unui mai mare control asupra formei și dimensiunii picăturii expulzate. Micile vibrații ale cristalului permit obținerea unor picături mai mici și astfel se poate mări densitatea duzelor prin care este aruncată cerneala. De asemenea, cerneala nu mai trebuie încălzită și răcită la fiecare ciclu. Acest lucru duce la mărirea vitezei de tipărire și posibilitatea de a studia tipuri de cerneală care



O frumoasă imagine care reprezintă chiar mostra care am folosit-o pentru a testa capacitățile color ale imprimantelor.

să se usuce mai repede si să fie mai repede absorbită de foaie, decât de a rezista la căldură. Ultimele imprimante de la Epson au un cartuș negru cu 128 duze și un cartuș color CMY cu 192 de duze (64 pentru fiecare culoare) cu care obține o rezoluție normală de 720x720 dpi. Datorită formei și dimensiunii punctelor obținute prin această metodă, Epson poate realiza o rezoluție de 1440x720dpi prin trecerea cartușului de tipărire de două ori prin același loc, dar cu o scădere a vitezei. Cerneala folosită de Epson penetrează hârtia și se usucă foarte repede făcând ca punctele de pe foaie să nu se amestece între ele. Rezultatul îl constituie o tipărire de o calitate foarte bună, în special pe

hârtie lucioasă.

Ca şi la monitoare, imprimantele aşează foarte apropiat cantităţi diferite de culori primare, care, privite de la distanţă, pot forma orice culoare. Acest proces este numit dithering. Totuşi, există o diferenţă între realizarea culorilor pe monitor şi obţinerea lor pe hârtie. Monitoarele, fiind surse de lumină, folosesc amestecarea culorilor de bază RGB (red, green, blue) pe când culoarea de pe materiale tipărite de imprimante se obţine prin reflectarea luminii şi de aceea cartuşele de imprimantă conţin culori derivate CMY (cyan, magenta, yellow). În ambele cazuri culorile folosite sunt amestecate în aşa fel încât se poate obţine întreg spectrul. Imprimantele cu jet pot tipări în modurile alb-negru şi color, dar sunt diferenţiate de felul în care este făcută trecerea de la un mod la altul. Imprimantele cu patru culori CMYK (cyan, magenta, yellow, black) pot tipări pe aceeaşi pagină text alb negru şi imagini color fără nici o problemă. Imprimantele ieftine mai vechi aveau loc doar pentru un cartuş. Ele puteau folosi fie un cartuş negru pentru tipărirea monocrom, fie un cartuş CMY pentru tipărirea color. Dacă există o porţiune neagră pe o imagine color, negrul era obţinut prin amestecarea culorilor din cartuş, dar semăna mai mult cu verdele închis sau griul.

Calitatea tipăririi depinde de rezoluţia imprimantei măsurată în DPI (dots per inch) şi de numărul de nuanţe pe care le poate avea un punct tipărit. Teoretic, cu cât este mai mare rezoluţia şi numărul de nuanţe pe punct cu atât este mai bună imaginea obţinută. Practic imprimantele aleg doar una din cele două variante, în funcţie de locul unde sunt folosite. Astfel imprimantele folosite în grafica profesională optează pentru un număr mai mare de nuanţe pe punct pentru obţinerea unei imagini cât mai fotografice, pe când cele de birou necesită o rezoluţie mare pentru a obţine o bună calitate a textului tipărit.

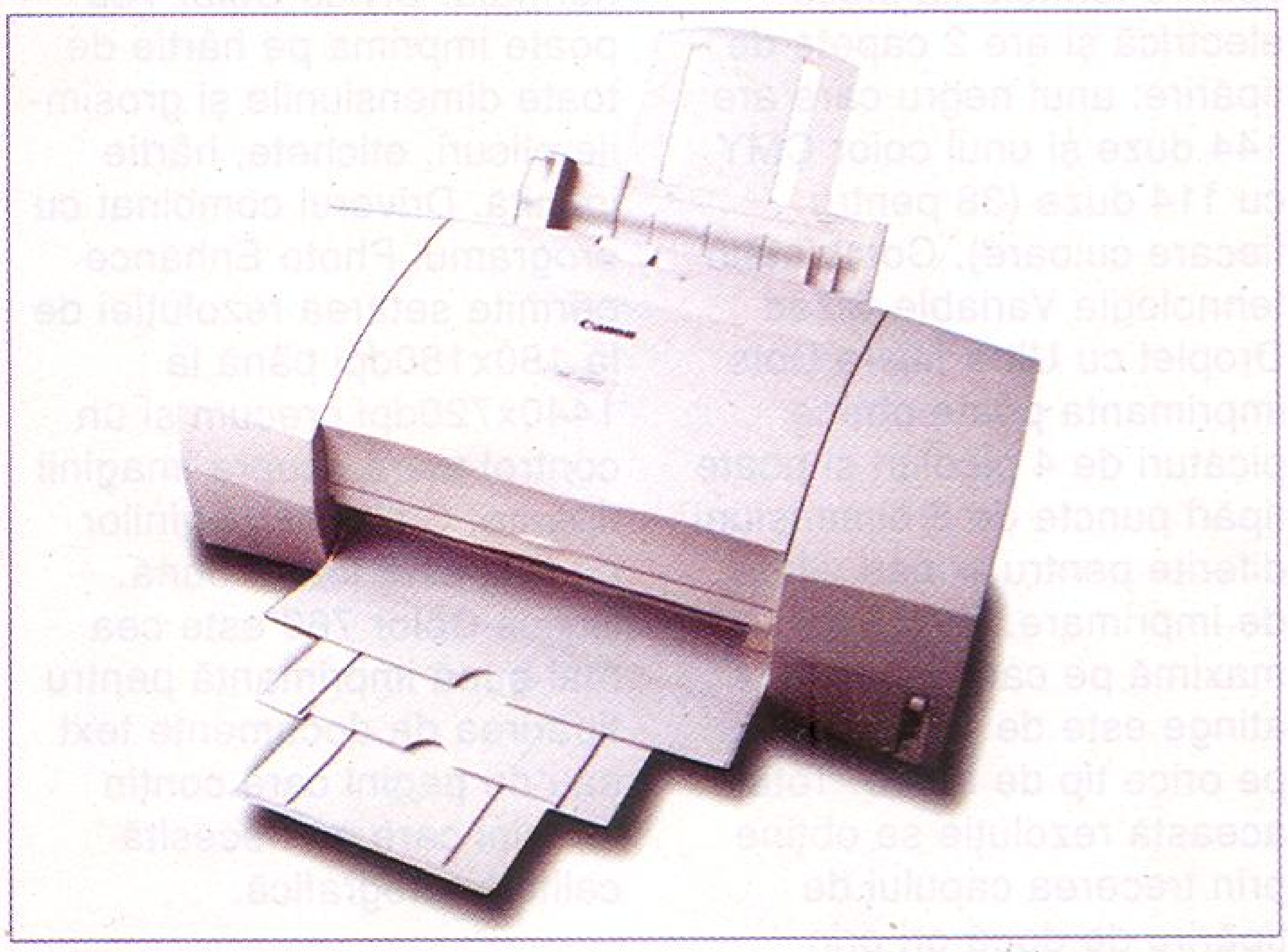
Oricare ar fi tehnologia folosită pentru tipărire, până la urmă se ajunge tot la cerneală pe hârtie şi de aceea aceste două elemente sunt esenţiale pentru a obţine rezultate de calitate. Marile firme producătoare de imprimante îşi păzesc cu stricteţe formulele pentru cerneală şi îşi produc singure hârtia lucioasă necesară pentru imagini de calitate fotografică. Să vedem însă ce rezultate au obţinut imprimantele ele fiind structurate pe 2 categorii în funcţie de preţ, de aproximativ 100$ şi 150$.

Cum am testat

Pentru testul de imprimante am folosit o foaie de text alb-negru cu fonturi de diferite mărimi şi stiluri şi o imagine color la o rezoluţie de 72dpi. Timpul de tipărire este timpul cronometrat din momentul apăsării butonului din Word şi momentul când este terminată foaia. Conectarea la calculator am realizat-o pe portul USB la toate imprimantele care aveau această posibilitate (în afară de imprimanta Lexmark Z12 care nu avea drivere pentru conectarea pe USB) şi pe paralel la celelalte imprimante.

Cannon BJC 6000

În prealabil: A fost cea mai scumpă imprimantă dintre cele testate



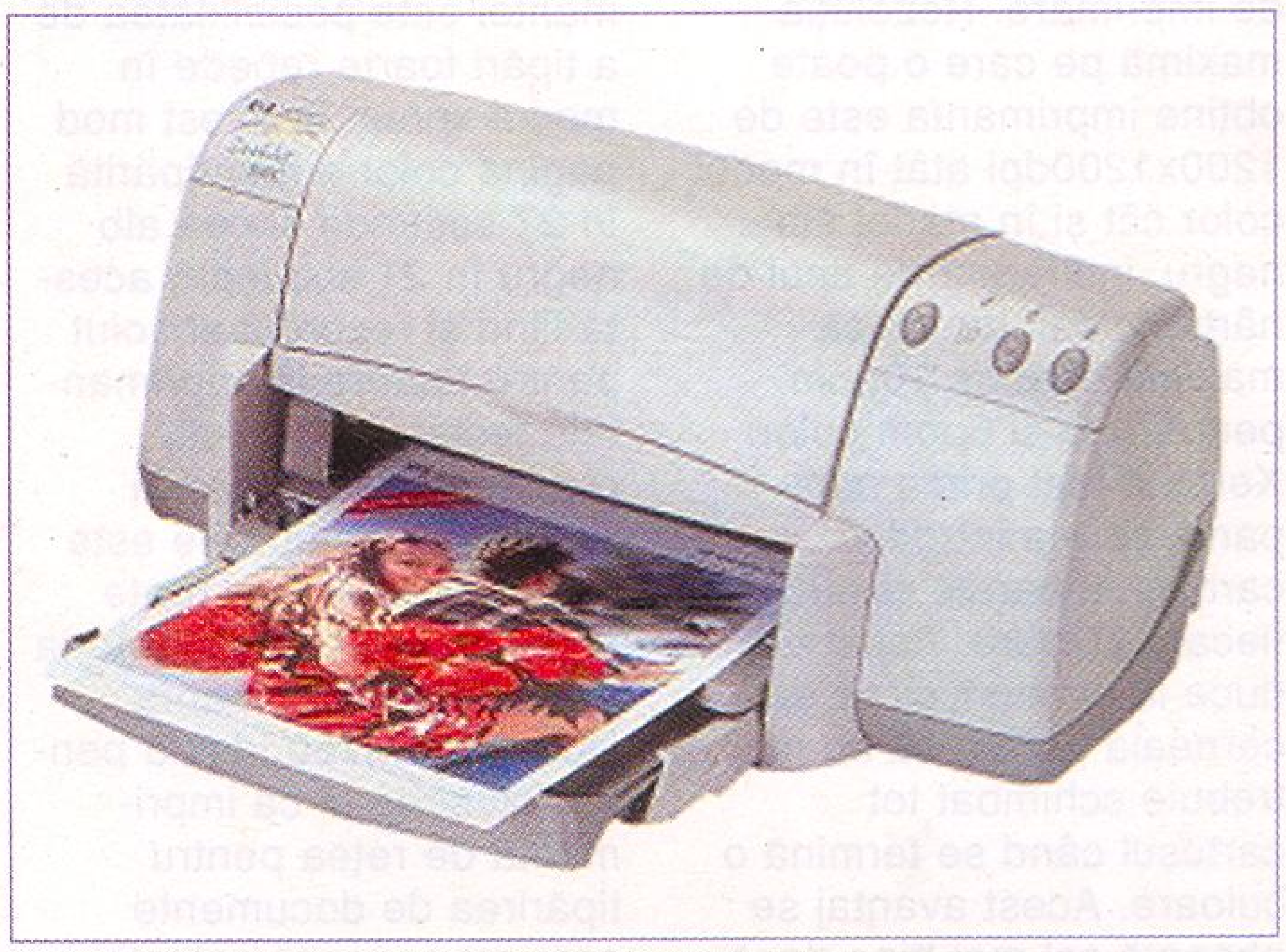
Canon BJC6000, deși a fost cea mai scumpă imprimantă dintre toate cele testate, cu un preț în jur de 150$ nu a dovedit în totalitate că merită suma care se cere investită. BJC 6000 este livrată cu un cd cu drivere, un cd cu documentație și câteva utilitare, cartușe alb negru și color. Imprimanta se poate conecta la calculator doar pe portul paralel (cablul trebuie cumpărat separat), se instalează destul de ușor și se calibrează automat. Pentru a putea conecta imprimanta pe portul USB trebuie cumpărat separat un kit de instalare. Rezoluția maximă la care poate tipări imprimanta este 1440x720dpi atât în modul alb negru cât și color și se realizează prin folosirea tehnologiei termice. Un avantaj al acestei imprimante este posibilitatea de a schimba separat cartușele pentru fiecare culoare în parte (se realizează o economie de aproximativ 20%). Cartușul negru are 160 de duze iar cel color are 48 de duze pentru fiecare culoare. Ca toate celelalte imprimante, și BJC 6000 poate tipări pe tot felul de tipuri de hârtie, țesături, cărți de vizită etc. Viteza cu care poate tipări este de 8ppm în modul text și de 5ppm pentru pagini color, viteză cu care s-a situat pe locul 2 în top, dar doar pagina alb-negru a avut o calitate bună. Pagina cu poză a avut culori cam spălăcite și pe anumite porțiuni au ieșit niște pete mici roz. Un alt dezavantaj al imprimantei este dimensiunea cam mare (5.9 kg) și zgomotul pe care îl face la tipărire (48db) și la reglarea capetelor (o reglare pe care o face la fiecare imprimare în parte și la începerea ei și la terminare).

Detalii

Distribuitor	N/A
Ofertant	Best Computers
Telefon	01-314.76.98
Adresa	Bd Elisabeta 51
Web	www.bestcomputers.ro
Pret	179$

Hewlett Packard 930C

În prealabil: Tipărire impecabilă a paginii color și o viteză mare de tipărire.



HP930C a ieșit pe primul loc în topul imprimantelor cu preț în jur de 150$ datorită tipăririi impecabile a paginii color și a vitezei mari de tipărire. Imprimanta vine livrată cu documentație amănunțită în limba română, CD cu drivere, un CD cu un ghid turistic și harta Europei, două cartușe (unul negru și unul CMY) și un pachet de hârtie foto. Conectarea imprimantei se poate face fie pe portul paralel fie pe portul USB al calculatorului (cablurile trebuie cumpărate separat), iar instalarea este foarte simplă. După instalare capetele de tipărire se calibrează și se curăță automat.

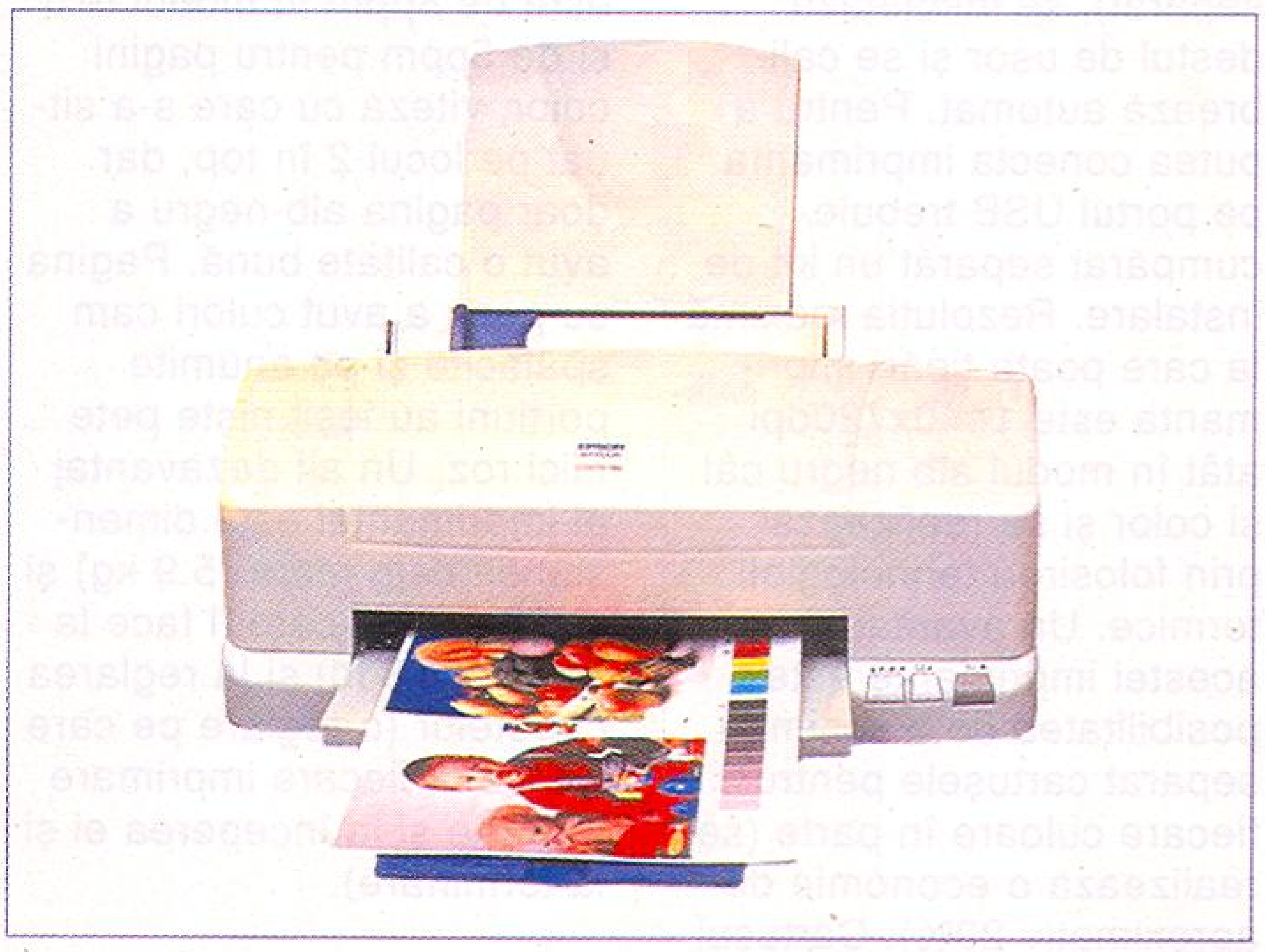
Rezoluția la care tipărește imprimanta este cea mai mică comparativ cu a celorlalte imprimante din aceeași categorie de preț. Pe o foaie normală HP930C poate imprima cu o rezoluție de maxim 600x600dpi. Totuși, culorile sunt foarte vii deoarece, folosind tehnologia proprietară Hewlett Packard: PhotoRet III, suprapune 29 de picături una peste alta și poate obține până la 3500 de culori. Acest lucru este posibil deoarece cartușul negru conține 300 de duze iar cel color conține 408 duze (câte 136 pentru fiecare culoare). Dacă se folosește hârtie specială PhotoRet, imprimanta poate ajunge la o rezoluție de 2400x1200dpi. Poate tipări pe hârtie de diferite tipuri și dimensiuni (hârtie normală, foto, infinită), plicuri, etichete, cărți de vizită sau coli transparente. Pe o pagină normală de 21x29.7cm poate tipări 20.3x28.3cm. Este silențioasă la tipărire și are multă memorie (4Mb) lucruri care o fac ideală pentru folosirea ei ca imprimantă de rețea. Singurul minus pe care i l-am găsit a fost că nu avea un ghidaj destul de mare pentru foile de intrare, lucru care putea duce la prinderea oblică a hârtiilor și la întârzierea prinderii paginii.

Detalii

Distribuitor	Alsys Data
Ofertant	Alsys Data
Telefon	01-411.26.26 / 411.27.27
Adresa	Drumul Sarii 88B, Bucuresti
Web	www.alsys.ro
Pret	156$

Epson Stylus Color 760

În prealabil: Rezoluţia maximă pe care o poate atinge este de 1440x720dpi



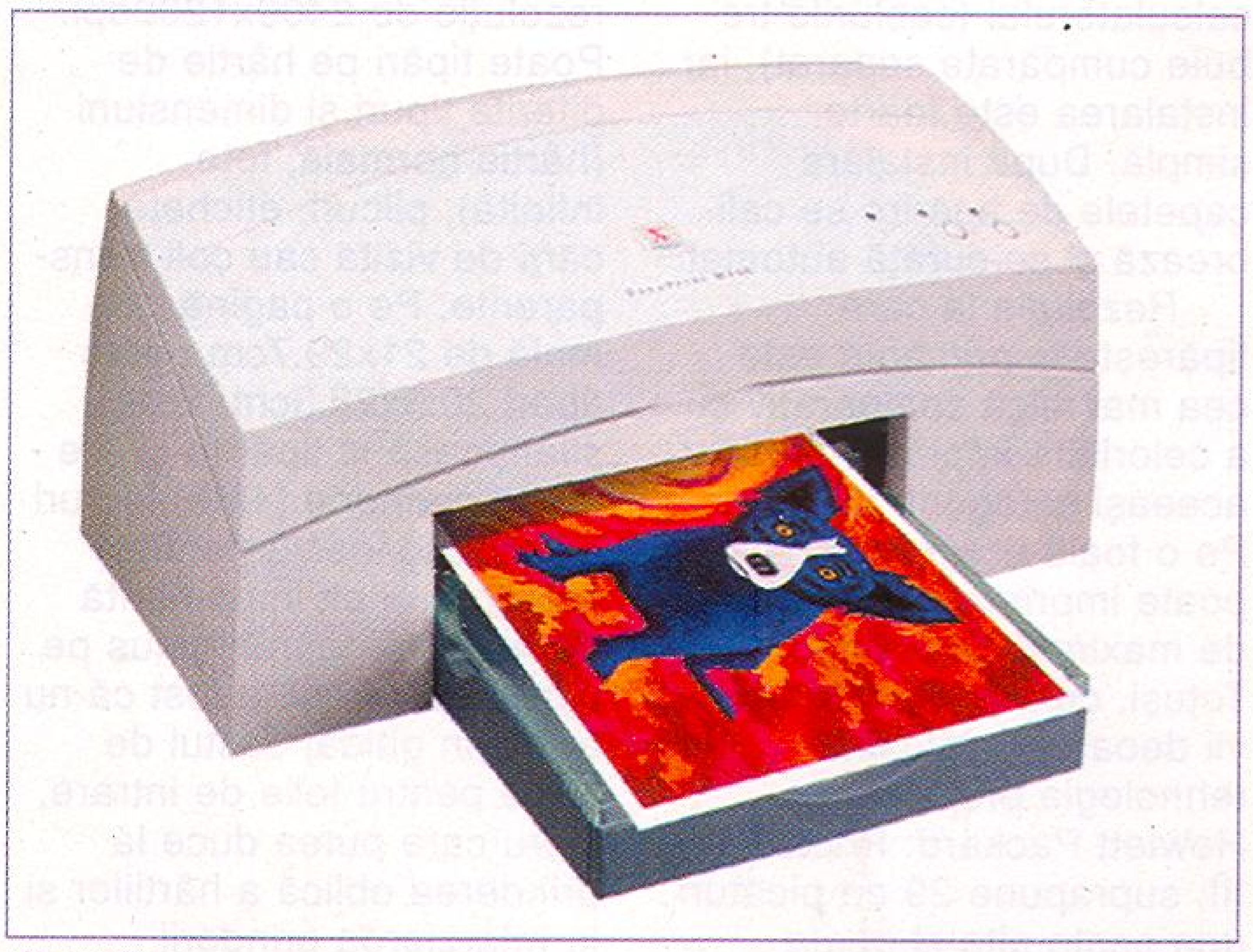
Epson Stylus Color 760 a ieşit pe locul 2 la imprimantele cu preţ aproximativ 150$. Este livrată cu manual de instalare, 2 cartuşe de tuş, CD cu drivere care conţine şi programul Perfect Picture Imagining Picture. Se instalează foarte uşor pe paralel sau pe USB (nici ea nu are cabluri pentru conectare la computer). Imprimanta foloseşte pentru tipărire tehnologia piezo electrică şi are 2 capete de tipărire: unul negru care are 144 duze şi unul color CMY cu 114 duze (38 pentru fiecare culoare). Combinând tehnologia Variable-Sized Droplet cu Ultra Micro Dots imprimanta poate obţine picături de 4 picolitri şi poate tipări puncte de 8 dimensiuni diferite pentru a mări viteza de imprimare. Rezoluţia maximă pe care o poate atinge este de 1440x720dpi pe orice tip de hârtie. Totuşi această rezoluţie se obţine prin trecerea capului de tipărire de două ori prin acelaşi loc, lucru reflectat de timpii mari pe care i-a realizat imprimanta la tipărirea pe calitate maximă. Diferenţa dintre tipărirea la 720x720 şi cea la 1440x720 nu este sesizabilă pe hârtie normală. Stylus Color 760 poate imprima pe hârtie de toate dimensiunile şi grosimile plicuri, etichete, hârtie infinită. Driverul combinat cu programul Photo Enhance permite setarea rezoluţiei de la 180x180dpi până la 1440x720dpi precum şi un control mare asupra imaginii tipărite. Calitatea paginilor de text este foarte bună. Stylus Color 760 este cea mai bună imprimantă pentru tipărirea de documente text sau de pagini care conţin imagini care nu necesită calitate fotografică.

Detalii

Distribuitor	MB Distribution
Ofertant	MB Distribution
Telefon	(01) 230 03 14
Adresa	Barbu Vacarescu nr. 162
Web	www.mbd.ro
Pret	N/A

Xerox DocuPrint M750

În prealabil: Posibilitatea de a tipări foarte repede în modul xpres



Xerox Docuprint M750 a ieşit pe locul 3 la imprimantele cu preţ peste 150$. Este livrată cu CD cu drivere, documentaţie amănunţită în limba română şi cartuşe separate pentru fiecare culoare. Instalarea se realizează foarte simplu pe portul USB sau pe portul paralel dar cablul trebuie cumpărat separat. M750 foloseşte metoda termică de imprimare. Rezoluţia maximă pe care o poate obţine imprimanta este de 1200x1200dpi atât în modul color cât şi în modul alb negru, indiferent de tipul de hârtie folosit iar viteza maximă este de 10ppm pentru text şi 6ppm color. Xerox a fost prima companie care a introdus cartuşe separate pentru fiecare culoare. Acest lucru duce la economisirea de cerneală pentru că nu mai trebuie schimbat tot cartuşul când se termină o culoare. Acest avantaj se observă cel mai bine dacă imprimanta este instalată într-un birou şi trebuie tipărit în mai multe exemplare un document color în care predomină o anumită culoare.

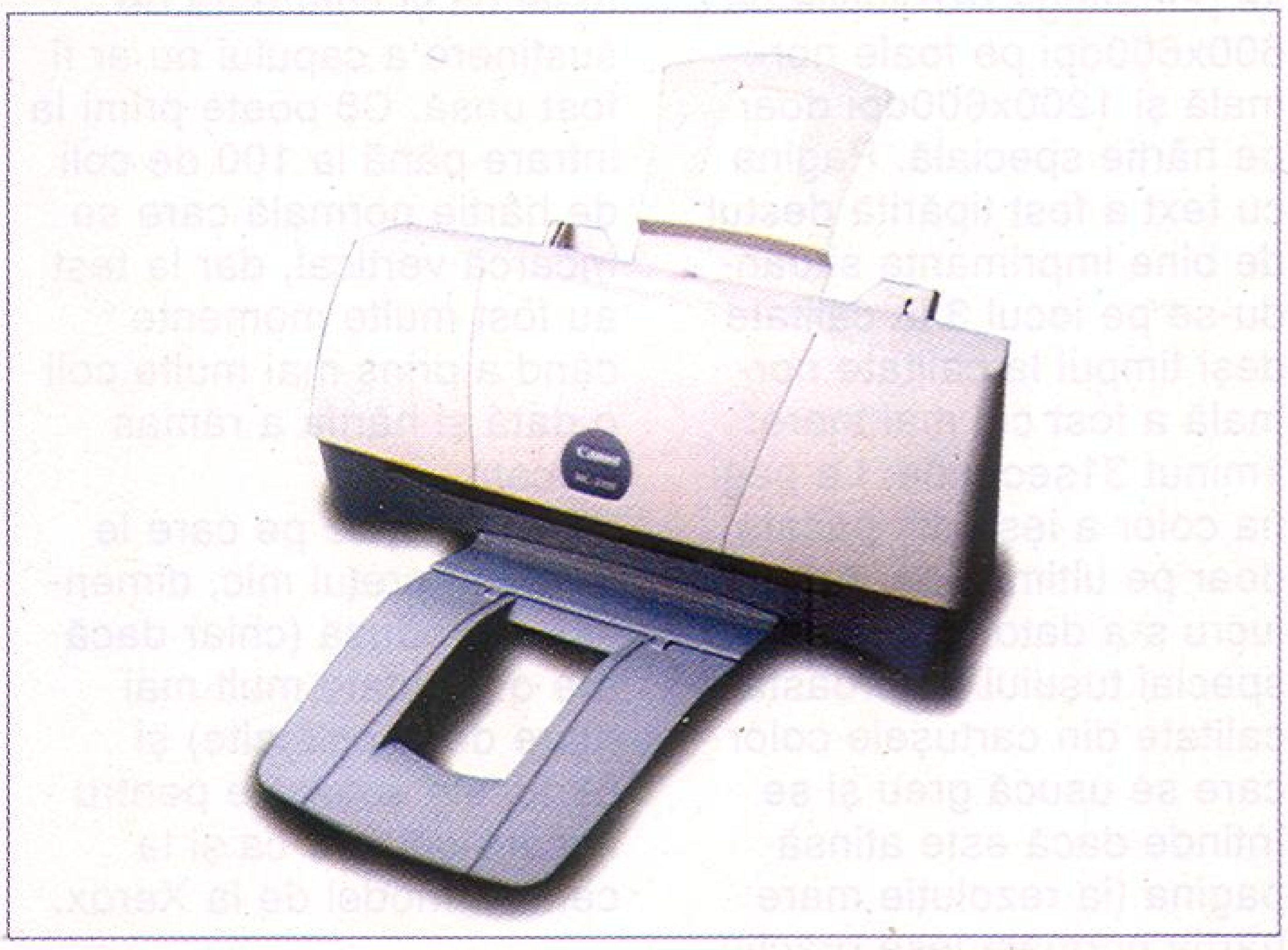
Un alt avantaj al imprimantei este posibilitatea de a tipări foarte repede în modul xpres. În acest mod pagina color a fost tipărită în 27 secunde şi cea alb negru în 21 secunde, aceasta fiind şi recordul absolut pentru tipărire la imprimantele testate. Mai mult, pierderea de calitate în acest mod de tipărire este destul de scăzută. Toate aceste lucruri plus memoria de 2Mb fac imprimanta Docuprint M750 ideală pentru folosirea ei ca imprimantă de reţea pentru tipărirea de documente care nu necesită calitate fotografică a tipăririi.

Detalii

Distribuitor	Xerox
Ofertant	Xerox
Telefon	(01) 303 35 32
Adresa	Dimitrie Pompeiu 9-9A
Web	www.xerox.ro
Pret	139$

Cannon BJC 2100

În prealabil: Tehnologia folosită pentru tipărire este cea termică



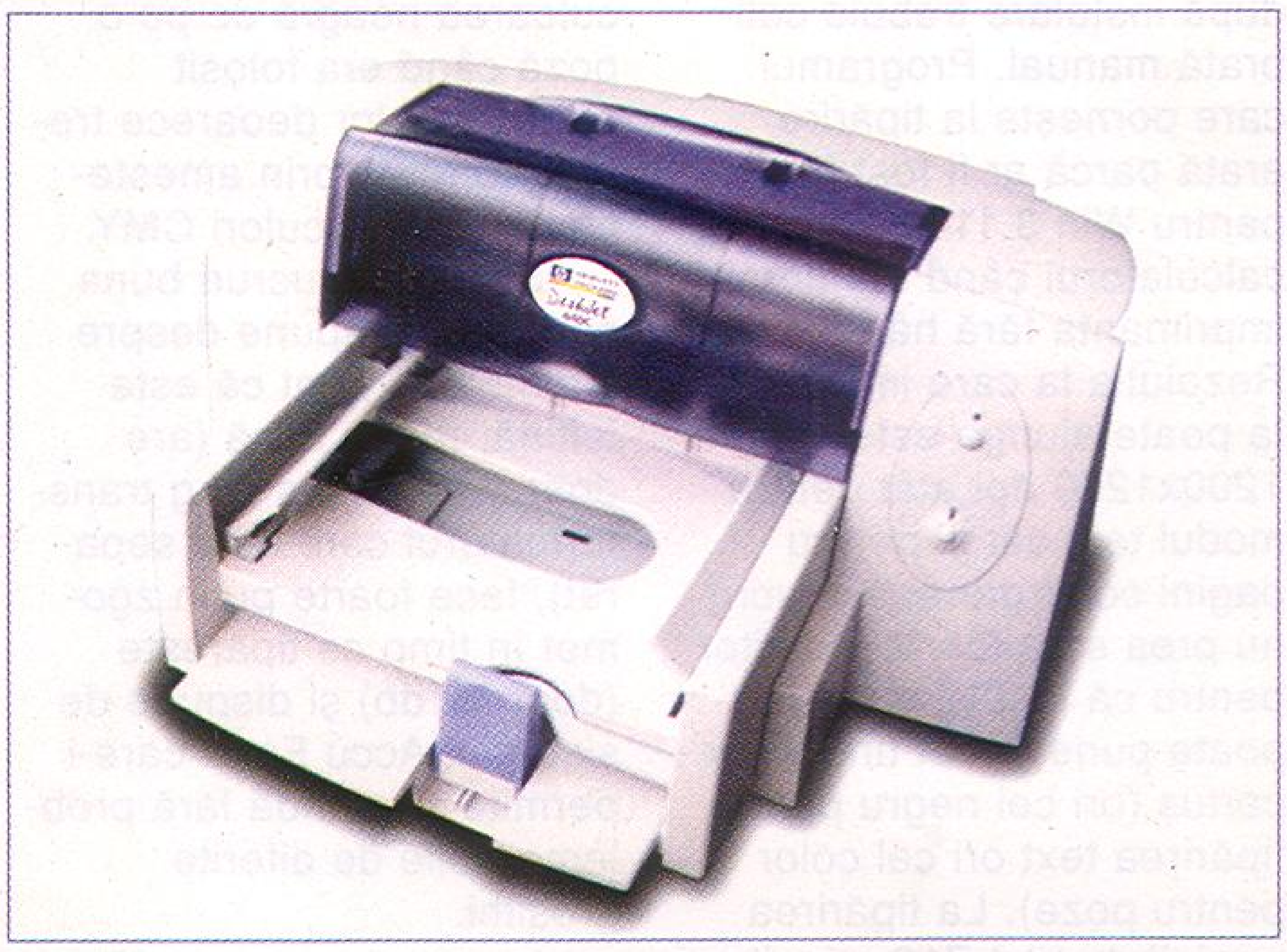
Cannon BJC2100 a ieşit pe locul 4 în topul imprimantelor sub 100$, loc pe care şi l-a disputat cu imprimanta C8 de la Xerox şi pe care a învins-o nu pentru că a tipărit mult mai bine ci doar pentru că a avut mai puţine minusuri. Ca dotări standard a venit cu un manual de utilizare, un cd cu drivere, un cd cu documentaţie dar fără limba română şi două cartuşe cu cerneală (unul negru şi unul CMY). Se poate conecta la calculator pe USB sau pe portul paralel şi se instalează foarte uşor. Tehnologia folosită pentru tipărire este cea termică şi este realizată cu un cartuş negru cu 64 duze şi unul color cu 128 duze care se instalează prin simpla aşezare a lor în suportul din interiorul imprimantei (nu trebuie apăsate sau aşezate într-un fel care să necesite atenţie deosebită). Rezoluţia maximă pe care o poate atinge imprimanta este de 720x360dpi atât în modul alb negru cât şi în modul color indiferent de tipul de hârtie folosit. În afară de hârtie normală, BJC2100 mai poate tipări pe hârtie foto, hârtie continuă, cărţi de vizită, plicuri. Acestea se încarcă în poziţie verticală în spatele imprimantei într-o cantitate de maximum 50 de coli normale. Imprimanta este foarte mică (are doar 2.4 kg) şi este silenţioasă la tipărire (45db). La pagina alb negru imprimanta s-a descurcat destul de bine ocupând locul 2 în ceea ce priveşte calitatea dar a ocupat ultimul loc la timpul de tipărire cu 8 minute 4 secunde pentru o singură pagină text calitate maximă. La pagina color a ocupat locul 4 din cauza culorilor cam spălăcite şi a petelor roz pe care le-a tipărit pe poză ca şi modelul BJC6000.

Detalii

Distribuitor	N/A
Ofertant	Best Computers
Telefon	01-314.76.98
Adresa	Bd Elisabeta 51
Web	www.bestcomputers.ro
Pret	83$

Hewlett Packard 640C

În prealabil: O imprimantă de nivel mediu



HP 640C a ieşit pe locut 3 la imprimantele sub 100$. Ea nu a mai putut să se ridice la valoarea imprimantei 930C decât din punct de vedere al prezentării şi dotărilor iniţiale. Este livrată cu CD cu drivere, manual de instalare în limba română şi două cartuşe cu cerneală. Instalarea se realizează foarte uşor fie pe portul paralel fie pe portul USB al calculatorului. Pentru HP640C rezoluţia maximă este 600x600 în modul text pe hârtie normală, 600x300 color pe hârtie specială şi 300x300 color pe hârtie normală. Acestea sunt cele mai mici rezoluţii pe care le putea atinge o imprimantă dintre toate cele testate. Cum numărul de culori pe care le putea produce pentru un punct nu mai era aşa mare ca la 930C, imprimanta a ieşit pe locul 2 la calitatea pozelor color. La tipărirea textului rezoluţia mică a situat-o abia pe locul 5. Un dezavantaj al imprimantei este modul de încărcare al hârtiei care este depozitată într-o tavă orizontală de sub imprimantă (maxim 100 de coli normale). Este clar că imprimantele cu încărcare verticală au avut un avantaj pentru că la acest nivel al preţului, mecanismul este foarte simplu şi la cele cu încărcare orizontală pur şi simplu durează prea mult până hârtia este prinsă în mecanism. HP640C poate tipări şi pe plicuri, cărţi de vizită sau etichete.

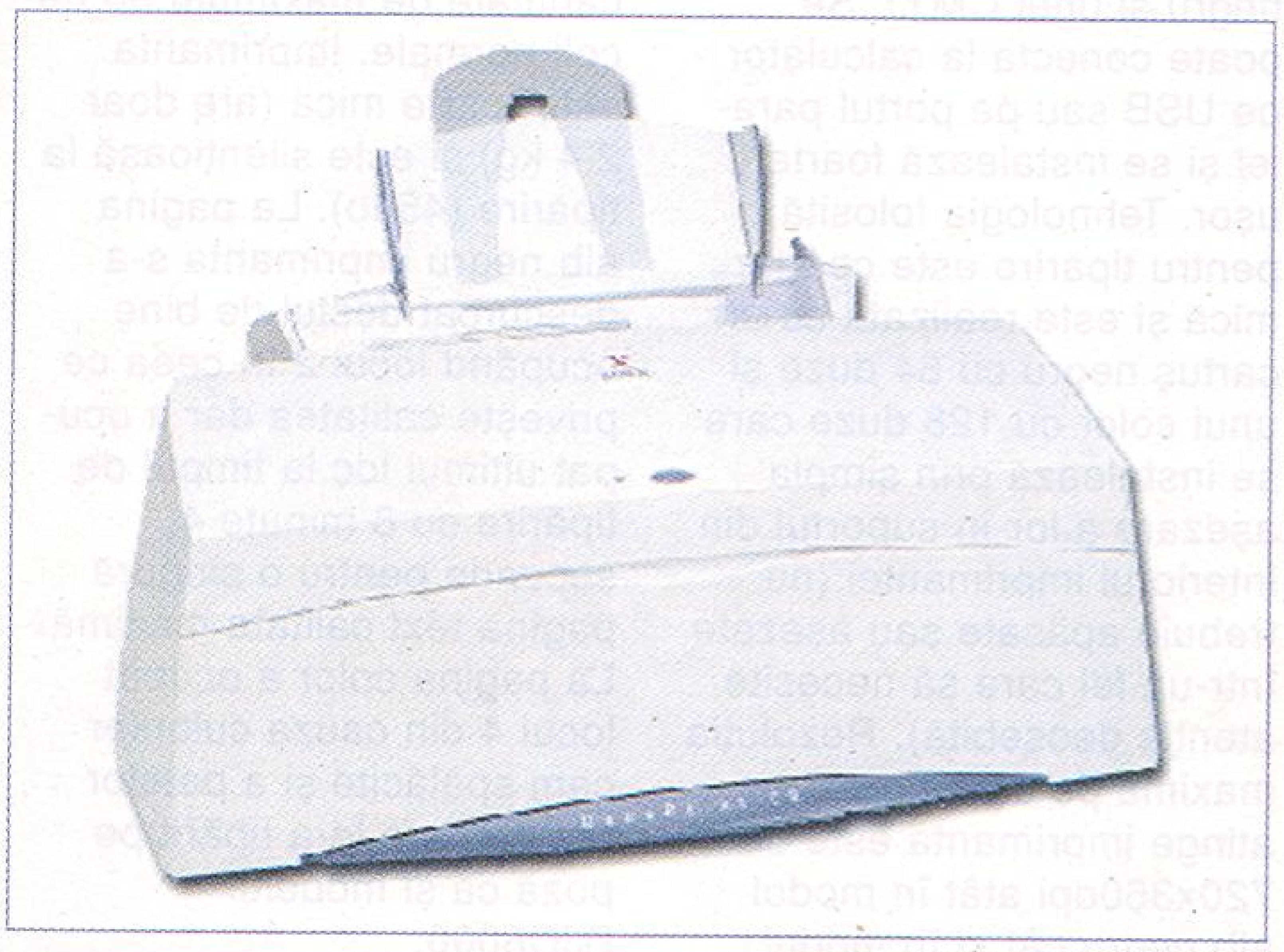
Design-ul imprimantei este destul de interesant avînd un capac albastru transparent. Din punct de vedere al funcţionalităţii ies în evidenţă zgomotul mic pe care îl face la tipărire, o calitate destul de bună a imaginilor tipărite şi preţul destul de mic. Pe ansamblu o imprimantă de nivel mediu.

Detalii

Distribuitor	N/A
Ofertant	Best Computers
Telefon	01-314.76.98
Adresa	Bd Elisabeta 51
Web	www.bestcomputers.ro
Pret	83$

Xerox C8

În prealabil: La pagina color a ieşit din păcate doar pe ultimul loc



Xerox Docuprint C8 a ieşit pe locul 5 la imprimante sub 100$. Este livrată cu CD cu drivere, documentaţie în limba română şi cartuşe de cerneală pentru fiecare culoare. Se instalează foarte uşor dar nu se poate conecta la calculator decât pe portul paralel. Rezoluţia maximă la care poate tipări imprimanta este de 600x600dpi pentru pagini alb negru iar în modul color se pot atinge rezoluţiile de 600x600dpi pe foaie normală şi 1200x600dpi doar pe hârtie specială. Pagina cu text a fost tipărită destul de bine imprimanta situându-se pe locul 3 la calitate deşi timpul la calitate normală a fost cel mai mare: 1minut 31secunde. La pagina color a ieşit din păcate doar pe ultimul loc. Acest lucru s-a datorat în mod special tuşului de proastă calitate din cartuşele color care se usucă greu şi se întinde dacă este atinsă pagina (la rezoluţie mare hârtia normală iese practic udă) dar şi punctelor mari de 92 picolitri pe care le produce imprimanta. Deşi este mică, totuşi la tipărire a făcut zgomot mare şi foarte enervant: se auzea un ţiuit la fiecare trecere a capului de tipărire peste foaie ca şi cum bara de susţinere a capului nu ar fi fost unsă. C8 poate primi la intrare până la 100 de coli de hârtie normală care se încarcă vertical, dar la test au fost multe momente când a prins mai multe coli o dată şi hârtia a rămas blocată.

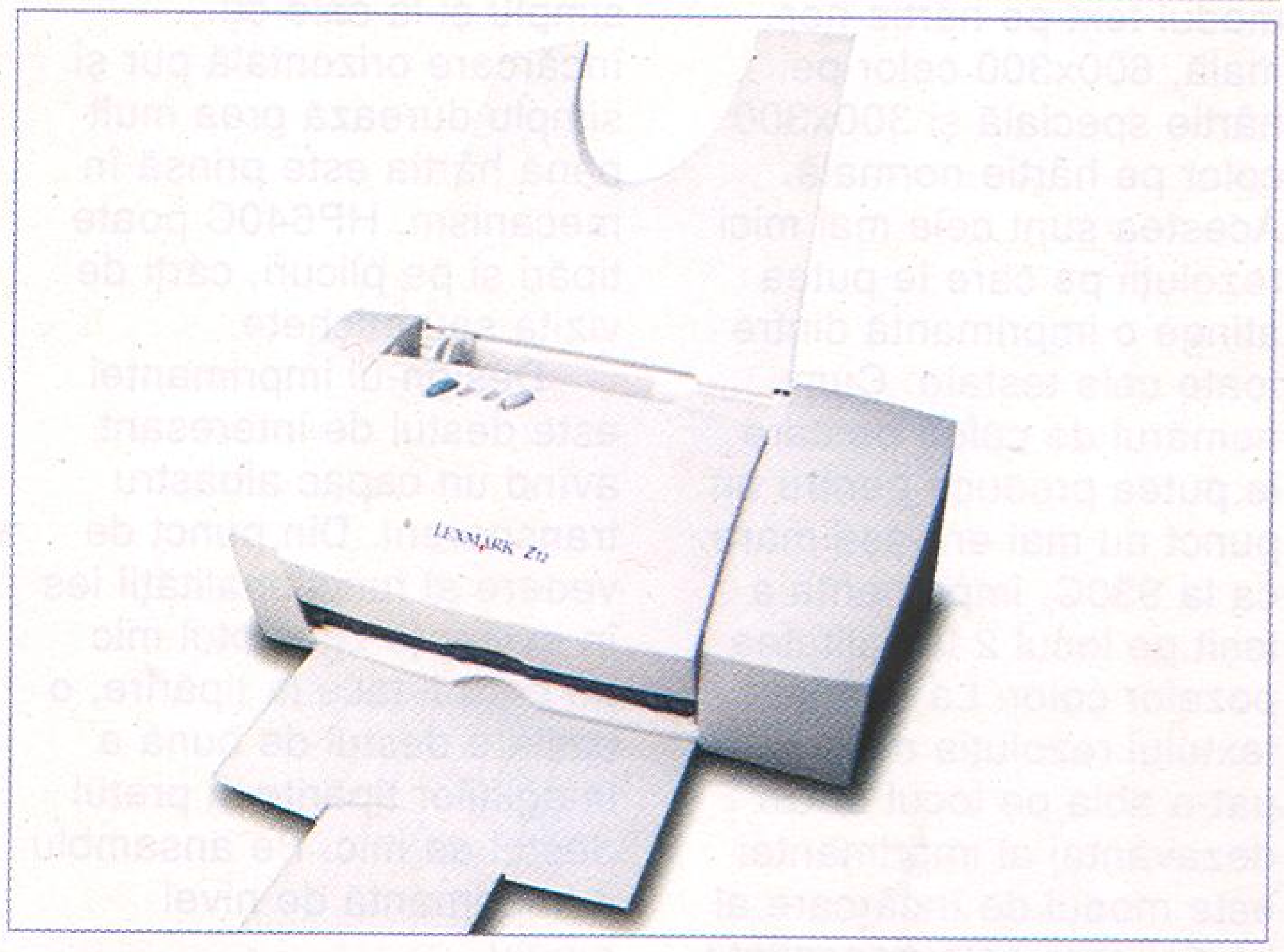
Avantajele pe care le are sunt preţul mic, dimensiunea redusă (chiar dacă are o greutate mult mai mare decît celelalte) şi cartuşele separate pentru fiecare culoare ca şi la celălalt model de la Xerox.

Detalii

Distribuitor	Xerox
Ofertant	Xerox
Telefon	303 35 32
Adresa	Dimitrie Pompeiu 9-9A
Web	www.xerox.ro
Pret	79$

Lexmark Z12

În prealabil: De departe cea mai ieftină imprimantă testată



Lexmark Z12 a fost de departe cea mai ieftină imprimantă testată dar nu a ieşit decât pe ultimul loc. Imprimanta este livrată cu un cd cu drivere, manual de utilizare şi un cartuş color. Z12 poate comunica cu calculatorul fie pe portul USB fie pe portul paralel (nu are cablu în cutie dar a fost livrată cu un cablu de la firmă).

Imprimanta se instalează destul de greu pentru că cd ul nu conţine şi driverele de USB iar după instalare trebuie calibrată manual. Programul care porneşte la tipărire arată parcă ar fi fost făcut pentru Win 3.11 şi a blocat calculatorul când am pornit imprimanta fără hârtie. Rezoluţia la care imprimanta poate ajunge este de 1200x1200 dpi atât pentru modul text cât şi pentru pagini color dar acest lucru nu prea este foarte folositor pentru că în Z12 nu se poate pune decât un singur cartuş (ori cel negru pentru tipărirea text ori cel color pentru poze). La tipărirea paginii de text Z12 a ieşit pe ultimul loc la calitatea imprimării dar a avut cel mai bun timp. Noi nu am testat imprimanta decât în modul text pentru că nu am avut decât un cartuş de tuş negru. Era totuşi interesant de văzut cum ar fi arătat culoarea neagră de pe o poză când era folosit cartuşul color deoarece trebuia formată prin amestecarea celor 3 culori CMY.

Singurele lucruri bune care se pot spune despre imprimantă sunt că este ieftină, foarte mică (are doar 1.8 kg plus 1 kg transformatorul care este separat), face foarte puţin zgomot în timp ce tipăreşte (doar 42 db) şi dispune de sistemul Accu Feed care-i permite să prindă fără probleme foile de diferite grosimi.

Detalii

Distribuitor	N/A
Ofertant	Best Computers
Telefon	01-314.76.98
Adresa	Bd Elisabeta 51
Web	www.bestcomputers.ro
Pret	60$

Lexmark 3200

În prealabil: **Silențioasă la tipărire și are multă memorie**



Lexmark 3200 a ocupat locul 2 în topul imprimantelor sub 100$, foarte aproape de Epson Stylus Color 670 în ceea ce privește calitatea tipăririi. Este livrată cu un CD cu drivere, manual de instalare și două cartușe de tuș (unul negru și unul CMY). Un lucru negativ este posibilitatea conectării imprimantei la computer doar prin intermediul portului paralel. Ca și la cealaltă imprimantă de la Lexmark, softul este destul de vechi și crează probleme: de exemplu cere restartarea calculatorului la alinierea capetelor sau la alte modificări în setarea imprimantei. Aceste două lucruri fac imposibilă folosirea imprimantei în rețea: softul minimizează toate aplicațiile deschise pe calculatorul pe care este instalată imprimanta în momentul în care începe tipărirea iar portul paralel încetinește calculatorul pe care este instalată imprimanta. Rezoluția maximă pe care o poate obține Lexmark 3200 este de 1200x1200 dpi atât la tipărire alb negru cât și la tipărirea paginilor color indiferent de tipul de hârtie folosit. La tipărirea pe calitate normală imprimanta s-a descurcat excelent și la pagina color și la cea de text ocupând primul loc. Lexmark 3200 deține și recordul testului la timpul de prindere al hârtiei cu aproximativ 5 secunde. Poate primi la intrare până la 100 de pagini de hârtie normală pe care le încarcă prin partea de sus.

Lexmark 3200 este foarte bună dacă este folosită ca imprimantă de birou. Deși la calitate se apropie de Epson 670, ea este mult mai ieftină (cu aproximativ 25$).

Detalii

Distribuitor	N/A
Ofertant	Best Computers
Telefon	01-314.76.98
Adresa	Bd Elisabeta 51
Web	www.bestcomputers.ro
Pret	80$

Epson Stylus Color 670

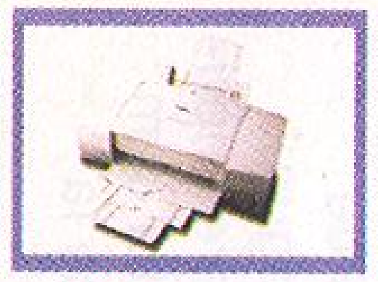
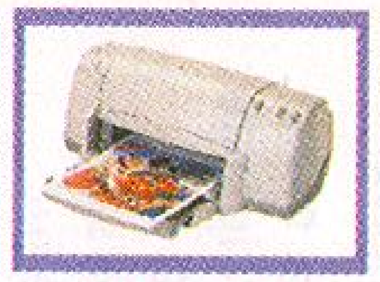
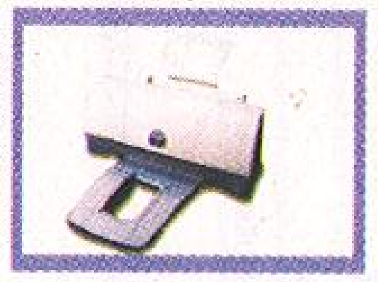
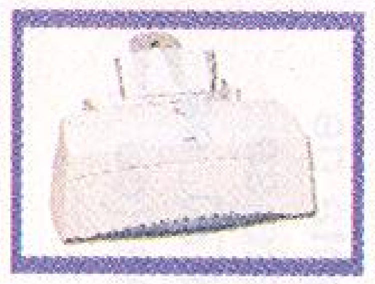
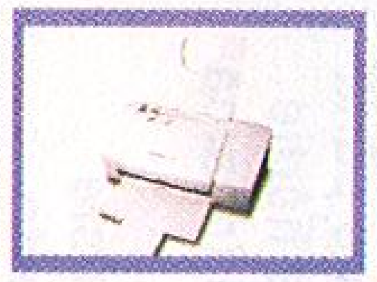
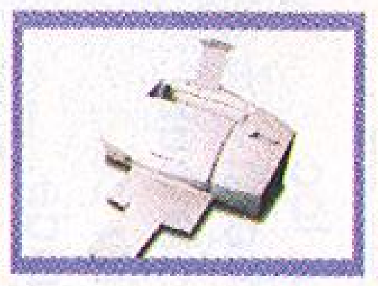
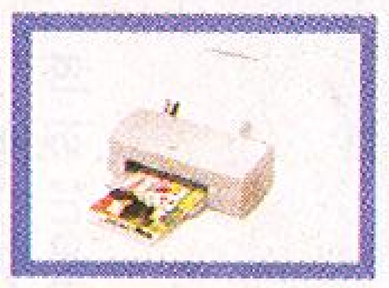
În prealabil: **"silențioasă la tipărire și are multă memorie"**



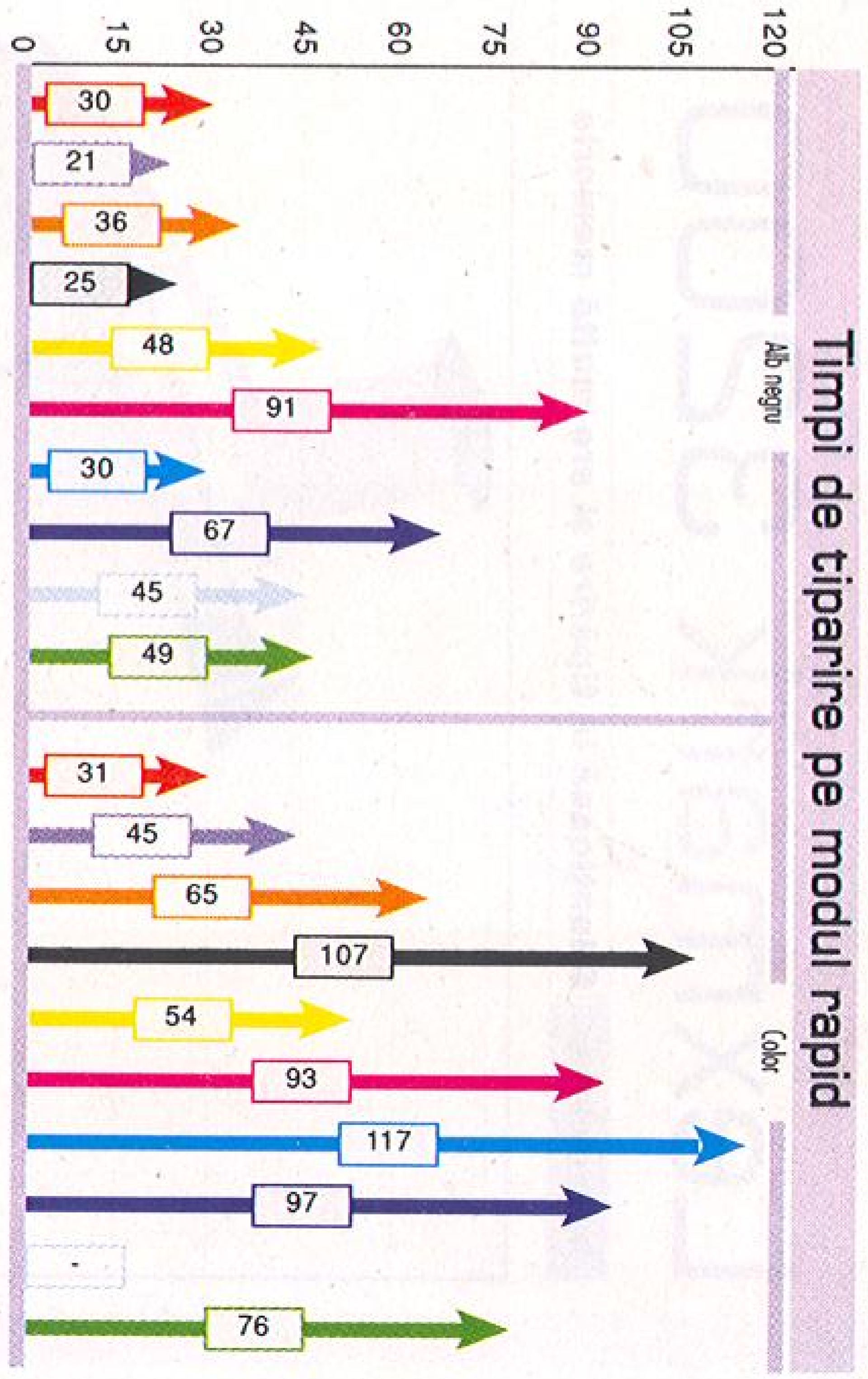
Epson Stylus Color 670 a ieșit pe primul loc la imprimantele cu preț sub 100$. Este livrată cu cd cu drivere, manual de utilizare și două cartușe de cerneală. Se instalează ușor pe USB sau paralel dar după instalare capetele trebuie calibrate manual. Rezoluția maximă pe care o poate atinge imprimanta este de 720x360dpi atât pentru paginile color cât și pentru paginile text și se realizează cu un cap de tipărire negru cu 64duze și un cap de tipărire color CMY cu 32duze pentru fiecare culoare. În mod normal imprimanta tipărește la rezoluția de 360x360dpi iar pentru a obține o calitate mai bună capul de tipărire trece de două ori prin același loc și se ajunge la 720x360dpi dar cu dublarea timpului, fapt care a dus la clasarea imprimantei pe ultimul loc la timpul de tipărire color calitate maximă. Imprimanta a ieși pe primul loc la calitatea tipăririi alb negru și la pagina color pe calitatea maximă iar la color calitate normală a fost la egalitate cu Lexmark 3200 și HP640C. Oricum la tipărirea color imprimanta trebuie ajutată cu programul Photo Enhance care se instalează cu driverele pentru că, folosind setările implicite, imaginea iese întunecată. Un alt avantaj al imprimantei este modul de încărcare a foilor care se face în poziție verticală, cu maxim 100 de pagini, și care duce la o prindere rapidă a hârtiei și la maximizarea suprafeței tipărite. Cu această metodă de prindere a paginilor se pierd doar 3mm de jur imprejurul unei coli de dimensiune A4. Singurul neajuns pe care-l are imprimanta este zgomotul cam mare pe care îl face la tipărire.

Detalii

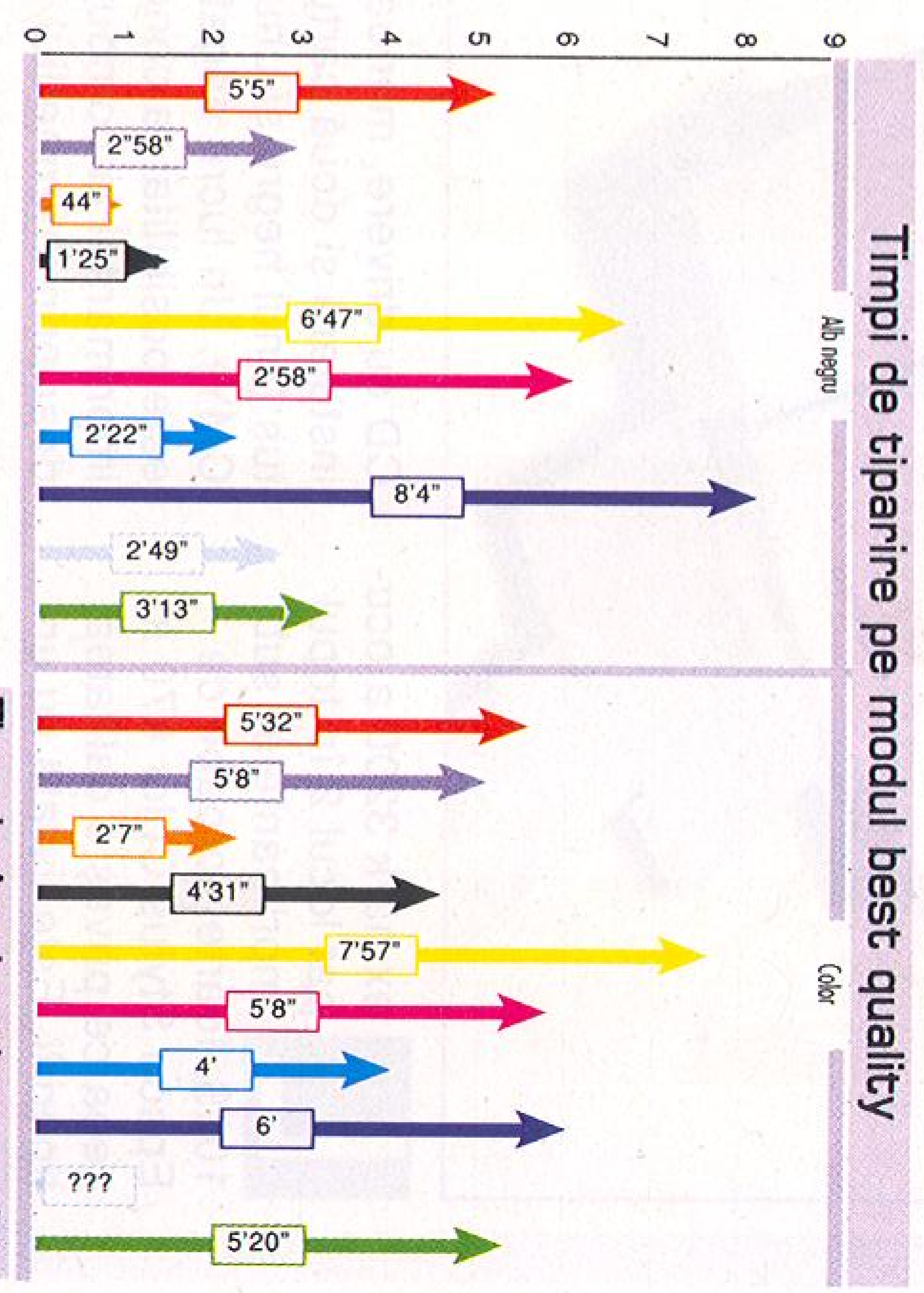
Distribuitor	MB Distribution
Ofertant	MB Distribution
Telefon	(01) 230 03 14
Adresa	Barbu Vacarescu nr.162
Web	www.mbd.ro
Pret	105 EU

	Canon BJC6000	HP 930C	Epson 760	Xerox M750	Canon BJC2100	HP 640C	Xerox C8	Lexmark Z12	Lexmark 3200	Epson 670
										
RM alb/negru	1440x720	600x600	1440x720	1200x1200	720x360	600x600	600x600	1200x1200	1200x1200	1440x720
RM color	1440x720	300x600	1440x720	1200x1200	720x360	300x300	600x600	1200x1200	1200x1200	1440x720
RM hârtie specială	1440x720	2400x1200	1440x720	1200x1200	720x360	600x300	1200x600	1200x1200	1200x1200	1440x720
Greutate	5.8 kg	5.7 kg	5.2 kg	6.95 kg	2.4 kg	5.3 kg	4 kg	1.8 kg	3.8 kg	5.2 kg
Capac. coli ieşire	50	50	100	50	-	50	50	50	-	-
Capac. coli intrare	130	100	100	150	100	100	100	100	100	100
Dimensiuni	18.7x8.1x12.8	17x8x16	17.7x10.5x6.8	18.5x15.2x8.6	14.5x6.5x7.5	17.2x7.9x16	17.1x13.8x10.5	14.7x8.4x4.9	18.3x11x8.2	17.1x11.5x6.6
Memorie	128k	4Mb	256k	2 Mb	54 k	512k	512 kg	-	-	32 k
Zgomot	48db	-	42 db	45 Db	45 Db	49 Db	46 Db	-	-	47 Db
Principiu tipărire	Thermal	Thermal	Piezo-el	Thermal	Thermal	Thermal	Thermal	Thermal	Thermal	Piezo-el
Viteză tipărire text	8 ppm	4.5 ppm	7 ppm	10 ppm	5 ppm	6 ppm	5 ppm	6 ppm	6 ppm	5 ppm
Viteză tipărire color	5 ppm	2 ppm	6 ppm	6 ppm	2 ppm	3 ppm	2 ppm	3 ppm	2.5 ppm	3.5 ppm
Număr cartuşe	4(C/M/Y/K)	2 (CMY/K)	2 (CMY/K)	4(C/M/Y/K)	2 (CMY/K)	2 (CMY/K)	4(C/M/Y/K)	1 (Color/Black)	2 (CMY/K)	2 (CMY/K)
Preţ	179$	156$	N/A	139$	83$	83$	79$	60$	80$	105 Euro
Ofertant	Best	Alsys	MB Distrib	Xerox	Best	Best	Xerox	Best	Best	MB Distrib
Telefon	314.76.98	411.26.26	230.03.14	303.35.32	314.76.98	314.76.98	303.35.32	314.76.98	314.76.98	230.03.14

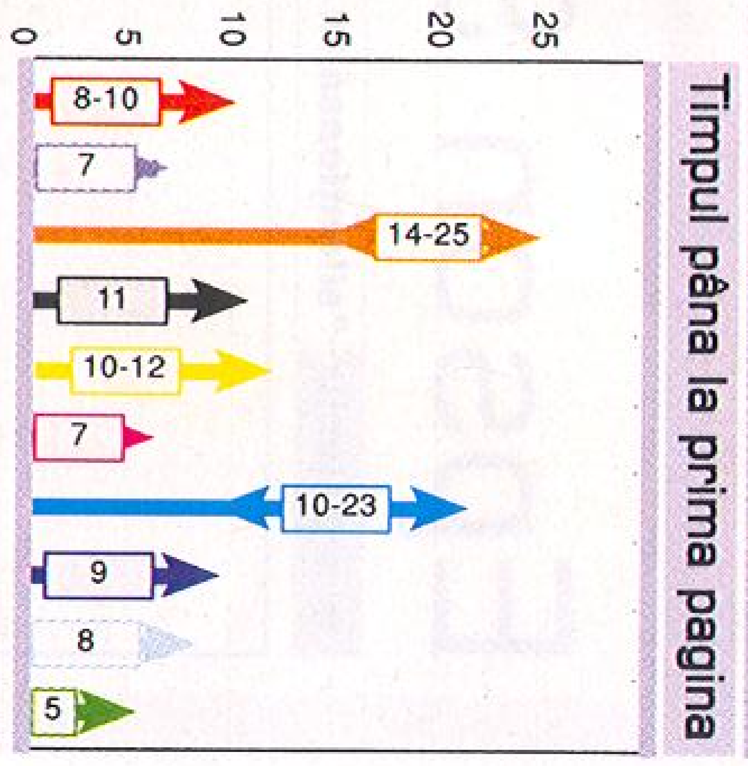
Timpi de tiparire pe modul rapid



Timpi de tiparire pe modul best quality



Timpul până la prima pagina



Sub 100 de dolari

1 Epson Stylus Color 670
Color: 8
Alb/negru: 8



2 Lexmark 3200
Color: 7
Alb/negru: 8



3 HP640C
Color: 7
Alb/negru: 6



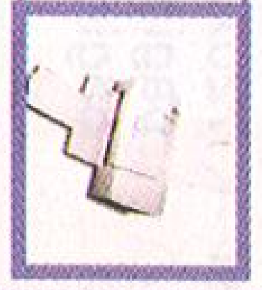
4 Canon BJC 2100
Color: 5
Alb/negru: 7



5 Xerox Docuprint C8
Color: 4
Alb/negru: 6



6 Lexmark Z12
Color: N/A
Alb/negru: 4

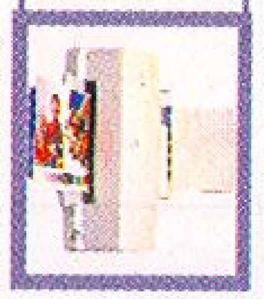


Aprox. 150 de dolari

1 HP 930C
Color: 9
Alb/negru: 9



2 Epson Stylus Color 760
Color: 8.5
Alb/negru: 9.5



3 Xerox M750
Color: 7
Alb/negru: 7



4 Canon BJC6000
Color: 5
Alb/negru: 7



Cei cu Athlon au fost văduviţi de creşteri de performanţe o dată cu apariţia lui Detonator 3 (6.18) ce aproape nu rula pe aceste sisteme. Detonator 6.31 vine acum teoretic în ajutorul lor...

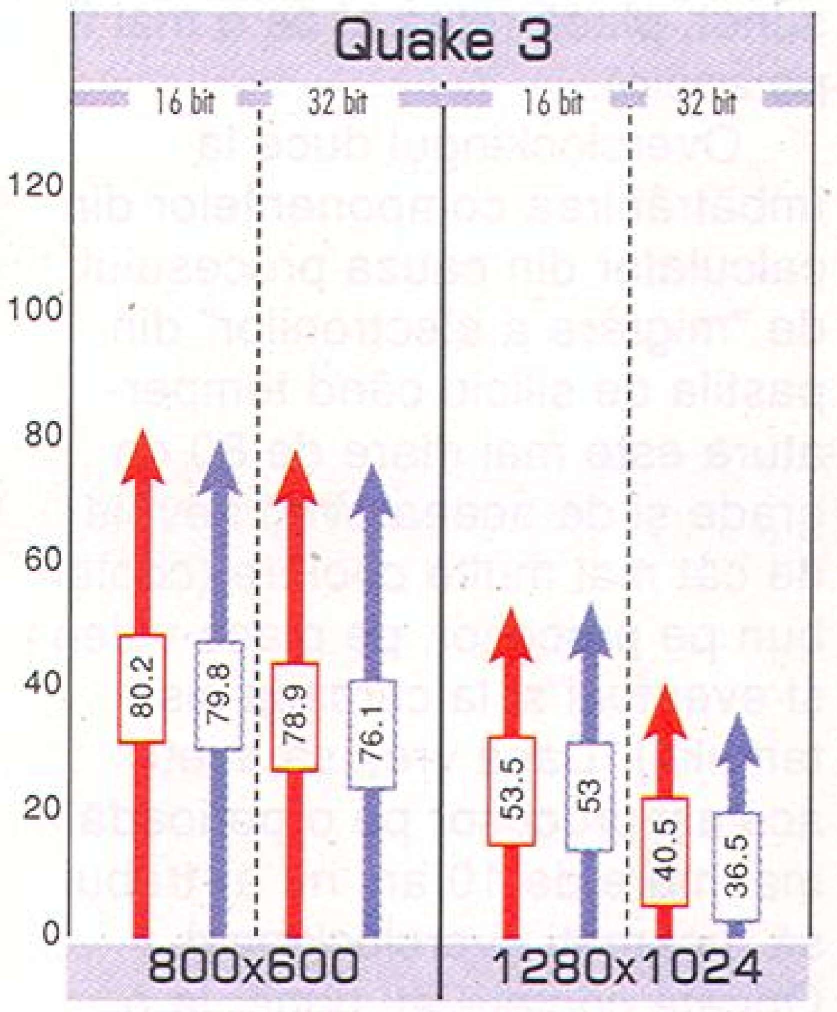
Detonator 6.31

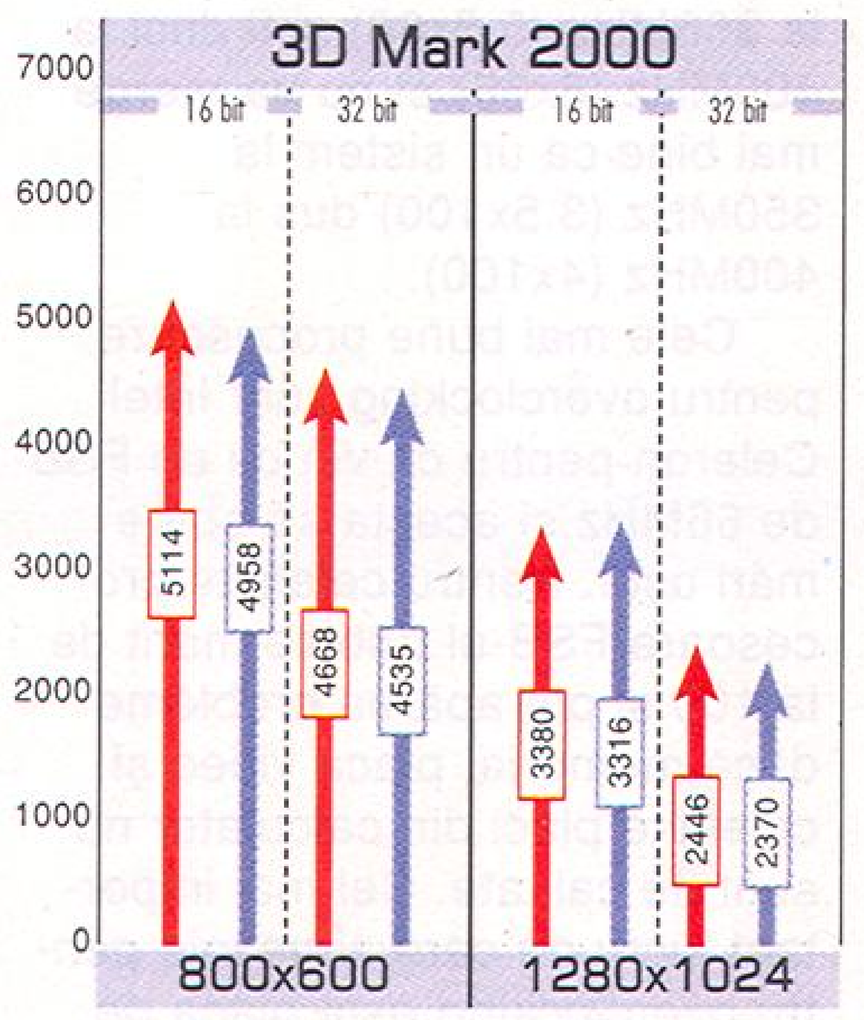
Tip articol: Test - Aparitie: A aparut - Redactor: Daniel Rosu

Nvidia a lansat o nouă variantă a driverelor Detonator care au ajuns acum la versiunea 6.31. Am testat noile drivere pe două sisteme, unul cu AMD Athlon la 600Mhz şi unul cu Intel PIII la 700Mhz, folosind pentru acest test Quake3 şi 3DMark2000. Pe sistemul cu PIII am făcut o comparaţie cu vechile drivere versiunea 6.18 dar rezultatele au fost destul de ciudate. Astfel, folosind noile drivere, Q3 a mers puţin mai greu, numărul de fps-uri scăzând pe diferitele rezoluţii şi adâncimi de culoare, faţă de testul cu driverele 6.18. În 3DMark2000 notele obţinute au fost mai bune în rezoluţiile mari (1024x768 şi 1280x1024) şi mai slabe în 800x600, deşi diferenţa nu a fost foarte mare. Pe sistemul cu Athlon la 600 am făcut comparaţie cu driverele Detonator2 versiunea 5.22 deoarece 6.18 (Detonator 3) blochează calculatorul cu opţiunea AGP Fast writes activată în bios. Chiar şi fără această opţiune calculatorul are mari şanse să se blocheze în aplicaţiile 3D. Aici se pare că cei de la Nvidia au adus cele mai multe îmbunătăţiri la noile drivere pentru că au obţinut rezultate mai bune în toate testele efectuate şi oricum, cel mai important lucru este că nu se mai blochează calculatorul.

Ca o concluzie recomandăm folosirea noilor drivere deoarece se pare că sunt mai stabile pe toate sistemele, iar în cazul computerelor cu procesoare Athlon diferenţa de viteză este evidentă în toate aplicaţiile.

Performanţa pe Athlon a lui Detonator 6.31 faţă de 5.22





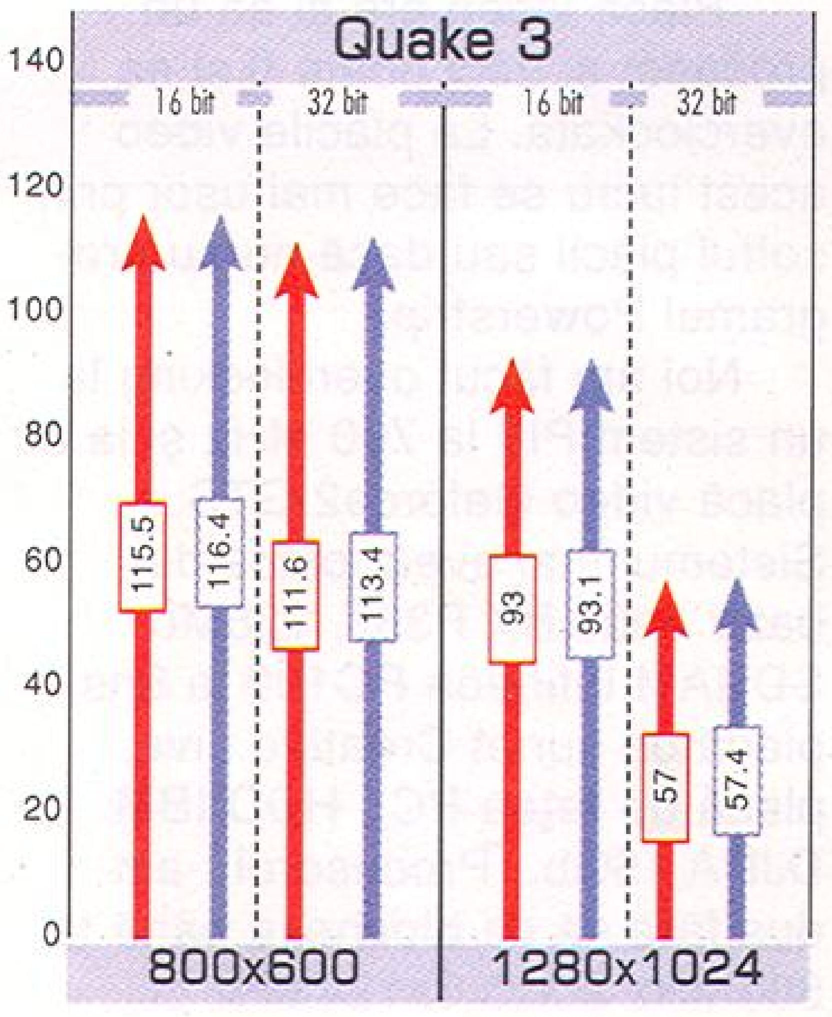
Sistemul de test

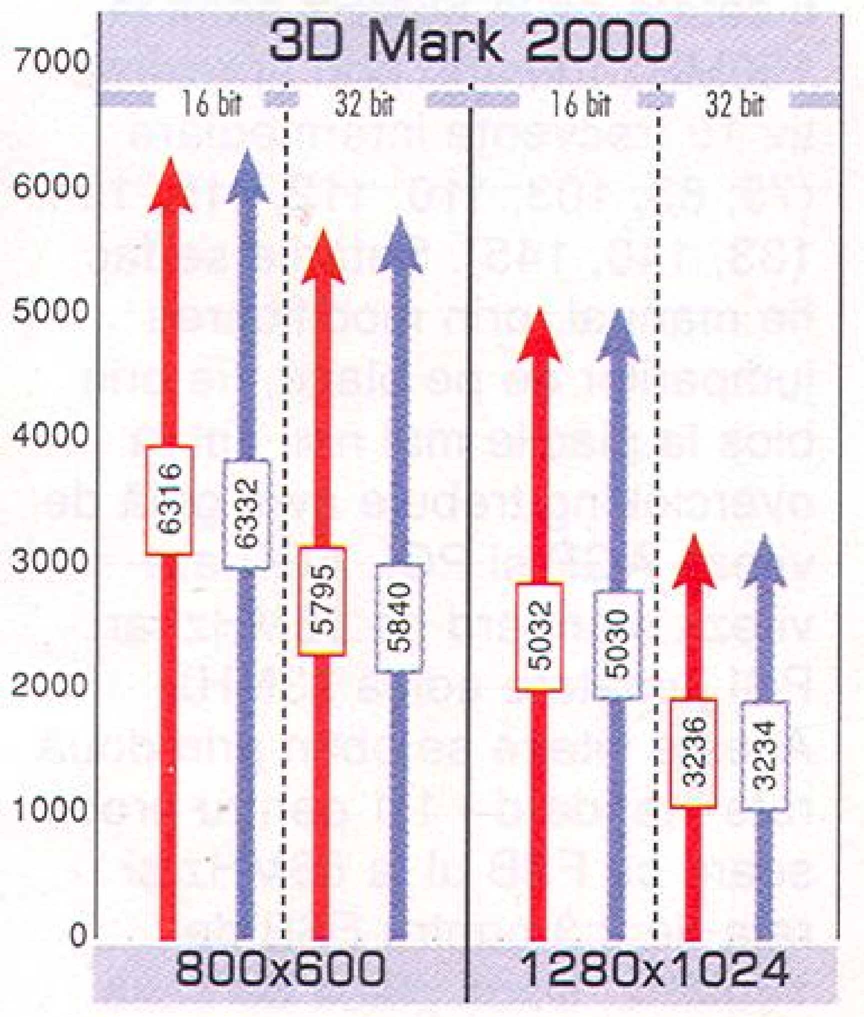
Placa de baza	Epox K7XA (KX133)
Driver	Via 4in1 4.24
Procesor	Athlon 600
Memorie	Infineon 128 MB Pc100
Hard Disk	IBM DJNA 15 MB
Placa video	WinFast GeForce DDR
Driver#1	Detonator 2 (v 5.22)
Driver #2	Detonator 6.31

Teste

Test #1	Quake 3 Arena
versiunea	1.11
modul	demo001
Test #2	3Dmark2000
versiunea	Build 335
modul	Overral Performance

Performanţa pe Pentium 3 a lui Detonator 6.31 faţă de 6.18





Sistemul de test

Placa de baza	ASUS P3BF
Driver	Intel inf v. 2.30.0031b
Procesor	Coppermine 700 (7x100 MHz)
Memorie	Infineon 128 MB Pc100
Hard Disk	IBM DJNA 15 MB UDMA 66
Placa video	WinFast GeForce 2 GTS
Driver #1	Detonator v6.18
Driver #2	Detonator v6.31

Teste

Test #1	Quake 3 Arena
versiunea	1.11
modul	demo001
Test #2	3Dmark2000
versiunea	Build 335
modul	Overral Performance

Procesorul sau placa video? Merită trase de păr?

Overclocking comparat

Tip articol: Test comparativ - Redactor: Daniel Rosu

Toată lumea a auzit de overclocking. Acum o să vedem la ce e bun și cum se face. Overclockingul este posibil datorită modului de producere a procesoarelor. Într-o fabrică de procesoare nu se produc chipuri la toate frecvențele care există pe piață, ci doar la procesoare de un anumit tip care sunt apoi testate și astfel se decide frecvența la care vor fi vândute. Deci, procesoarele care se obțin într-un lot pot avea frecvențe diferite din cauza tehnologiei complexe de producere. Marile companii sunt destul de conservatoare în ceea ce privește marcarea frecvenței procesoarelor și deși sunt interesați să vândă procesoare la frecvențe mari, ele nu exagerează pentru că un chip are nevoie de stabilitate în funcționare și astfel procesoarele de pe piață sunt marcate la o frecvență inferioară decât cea la care pot funcționa.

Viteza procesorului se obține prin înmulțirea factorului de multiplicare cu frecvența FSB (front side bus). Deocamdată vitezele standard pentru bus-ul sistemului sunt de 66MHz și de 100MHz. Pentru a overclocka un procesor trebuie modificați unul din cei doi factori care-i determină viteza. Modificarea multiplicatorului nu este posibilă decât pentru modele mai vechi de procesoare (la Intel doar procesoarele înainte de PII). La K6-2 multiplicatorul nu este blocat și de exemplu se poate overcloka un procesor de la 350MHz (3.5 multiplicator x 100 FSB) la 400 (4x100). Totuși cea mai întâlnită metodă de overclocking este prin modificarea FSB ului. Front Side Bus este viteza cu care procesorul comunică cu placa de bază, în special cu AGP și PCI, și de aceea prin această metodă de overclocking se obțin rezultate mai bune decât în cazul în care s-ar modifica doar multiplicatorul. Prin această metodă crește atât viteza procesorului cât și viteza cu care comunică cu restul sistemului și astfel rezultatele sunt mai bune. Deci, teoretic dacă ai un sistem la 366MHz (5.5x66) și îl duci la 400MHz (6x66) el nu va merge mai bine ca un sistem la 350MHz (3.5x100) dus la 400MHz (4x100).

Cele mai bune procesoare pentru overclocking sunt Intel Celeron pentru că vin cu un FSB de 66MHz și acesta se poate mări ușor. Pentru celelalte procesoare FSB-ul trebuie mărit de la 100 și pot apărea probleme dacă memoria, placa video și celelalte plăci din calculator nu sunt de calitate. Cel mai important lucru de care ai nevoie pentru overclocking este placa de bază care trebuie să suporte cât mai multe frecvențe ale bus-ului. La o placă bună frecvența poate fi setată de la 66MHz până la 150MHz trecând prin aproximativ 10 frecvențe intermediare (75, 83, 103, 110, 112, 115, 124, 133, 140, 145). Setările se fac fie manual, prin modificarea jumperilor de pe placă, fie prin bios la plăcile mai noi. Tot la overcloking trebuie avut grijă de viteza AGP și PCI. AGP are viteza standard de 66MHz iar PCI jumătate adică 33MHz. Aceste viteze se obțin prin două rate standard - 1:1 pentru procesoare cu FSB ul la 66MHz și rata de 2:3 pentru FSB de 100MHz. Dacă placa de bază este bună, frecvențele pentru AGP și PCI se setează separat de FSB, dacă nu, trebuie plăci de extensie bune (placă video, sunet, placă rețea și ce o mai fi pe acolo).

Overclockingul duce la îmbătrânirea componentelor din calculator din cauza procesului de "migrare a electronilor" din pastila de siliciu când temperatura este mai mare de 80 de grade și de aceea aveți nevoie de cât mai multe coolere (cooler bun pe procesor, pe placa video și eventual și la carcasa sistemului). Dacă vreți să aveți același procesor pe o perioadă mai mare de 10 ani nu ar trebui să încercați overclockingul. Oricâte coolere ați pune, la o anumită frecvență procesorul nu va mai merge chiar dacă este rece.

Placa video are și ea un procesor și deci poate fi și ea overclockată. La plăcile video acest lucru se face mai ușor prin softul plăcii sau dacă nu cu programul Powerstrip.

Noi am făcut overclocking la un sistem PIII la 700 MHz și la o placă video Geforce2 GTS. Sistemul mai avea: placă de bază Asus BX P38F, 128Mb SDRAM Infineon PC100 la 8ns, placă de sunet Creative Live, placă de rețea PCI, HDD IBM DJNA 15Gb. Procesorul l-am dus fără să se blocheze până la 866MHz adică 7x124MHz cu bus PCI 33MHz. La un FSB de 133MHz calculatorul pornea dar la puțin timp după ce intram în Windows ori se bloca ori dădea o eroare fatală. La FSB 145 calculatorul nici nu mai boota. La placa video am ajuns cu procesorul de la 200MHz la 235MHz și cu memoria de la 333MHz la 380MHz. La o frecvență mai mare pentru procesorul plăcii video se bloca computerul sau în jocuri apăreau texturi tăiate, iar pentru o frecvență mai mare a memoriei apăreau dungulițe pe ecran. Iată mai jos cum a evoluat sistemul în funcție de ce am overclock-uit.

Sistemul de test

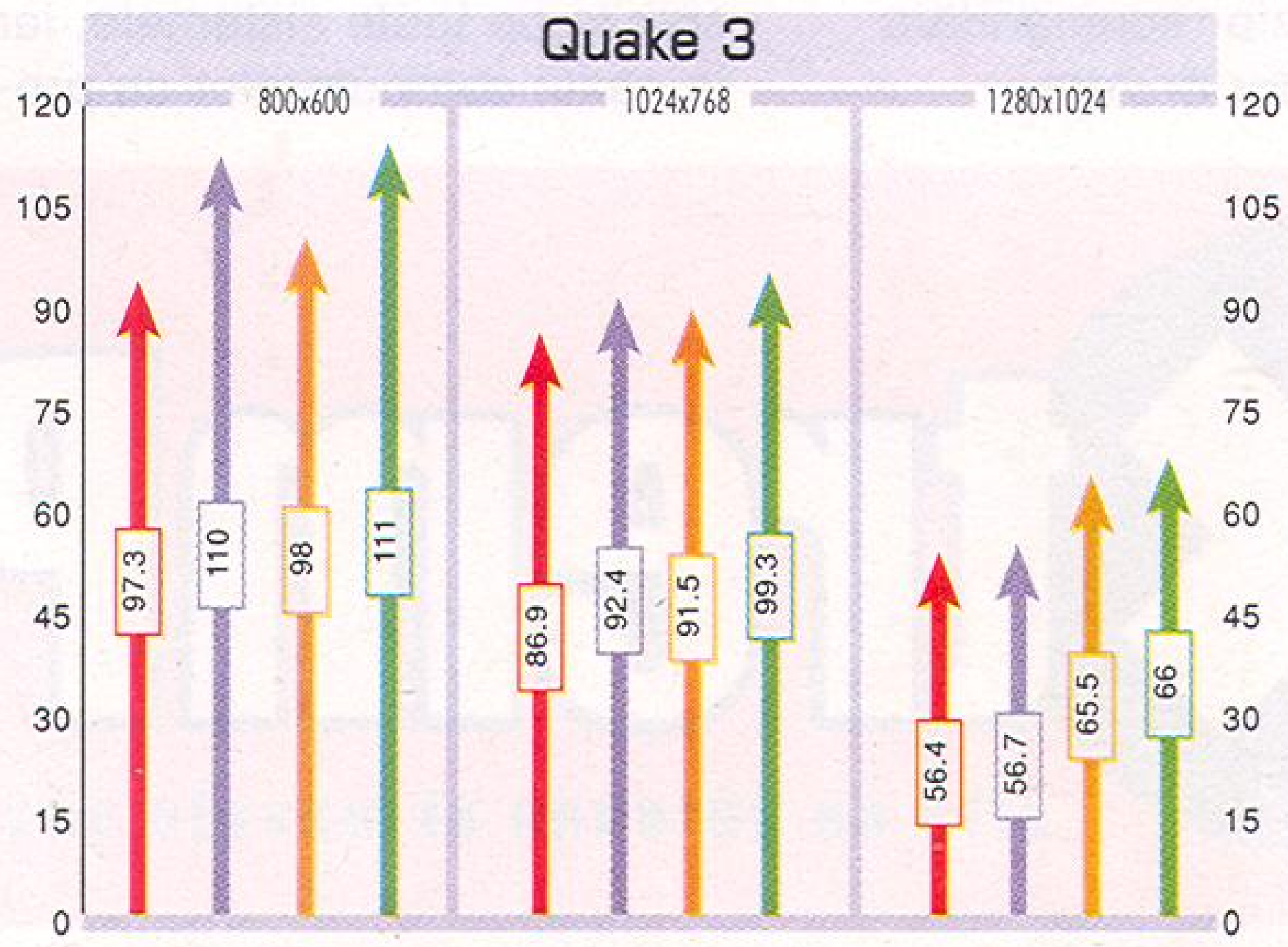
Placa de baza	ASUS P3BF
Driver	Intel inf v. 2.30.0031b
Procesor	Coppermine 700 (7x100 MHz)
Memorie	Infineon 128 MB
Hard Disk	IBM DJNA 15 MB UDMA 66
Placa video	WinFast GeForce 2 GTS
Driver #1	Detonator v6.18
Driver #2	Detonator v6.31

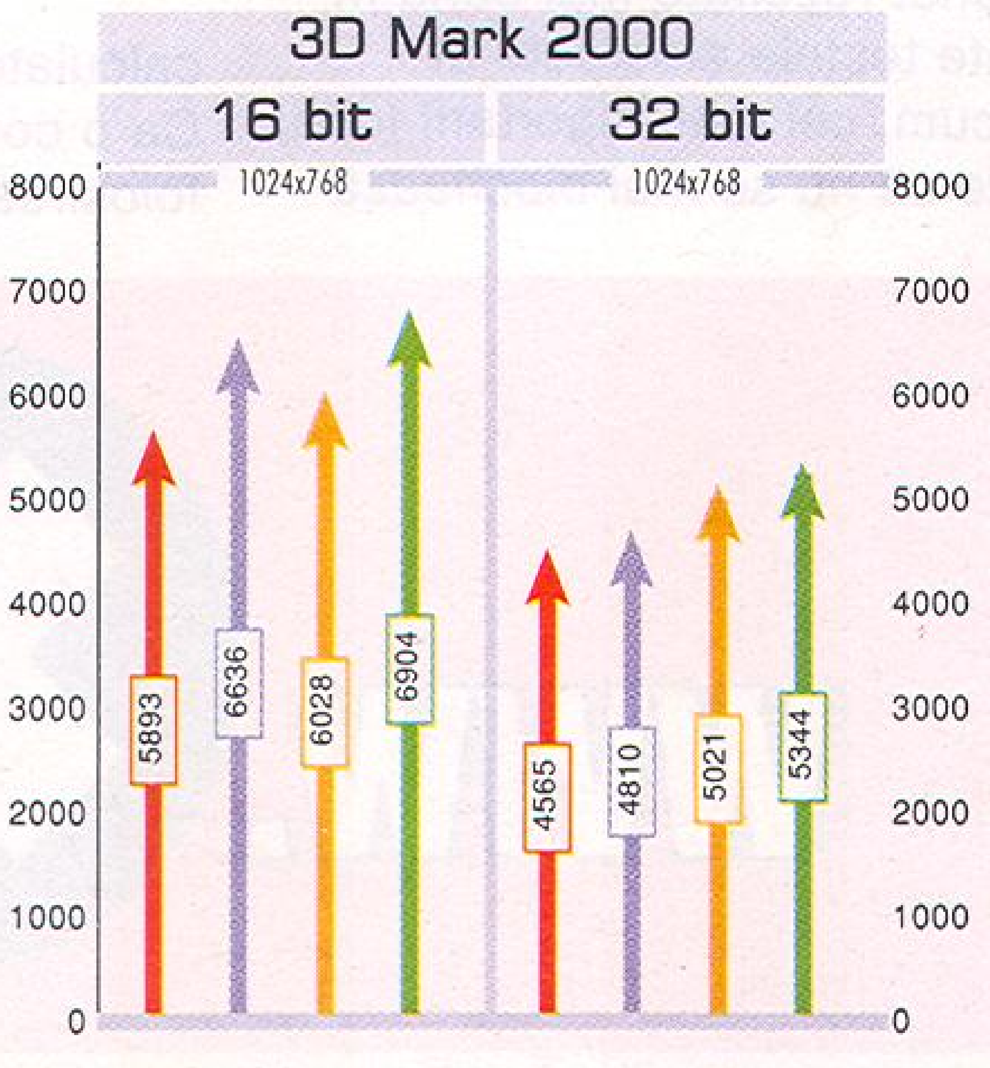
Teste

Test #1		Quake 3 Arena
	versiunea	1.11
	modul	demo001
Test #2		3Dmark2000
	versiunea	Build 335
	modul	Overral Performance

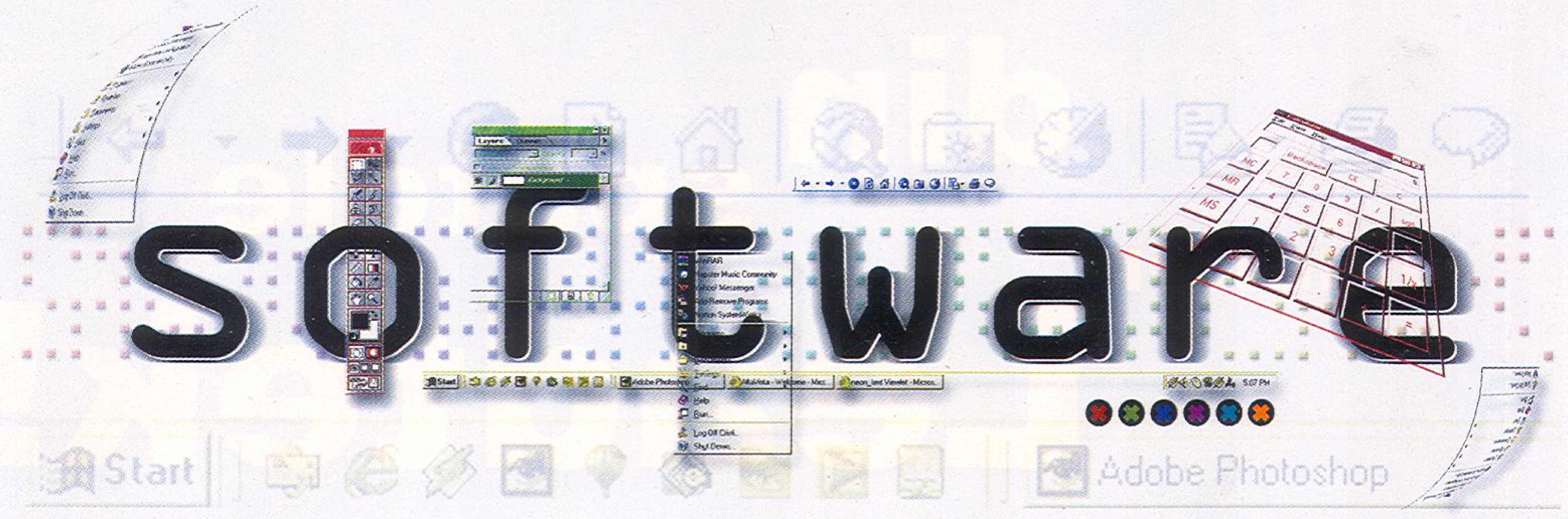
Legendă

- Sistem normal
- Procesor fortat
- Placa video fortata
- Ambele fortate






Descoperă tehnologia* din spatele plăcilor Leadtek!
WinFast GeForce 2GTS
WinFast
*Preferă sistemele
DOTATE



O NOUA VERSIUNE

RAV Antivirus Desktop 8.0

Alături de AVX, RAV se înscrie printre cele mai cunoscute programe româneşti. Concluzia: românii se pricep să facă antiviruşi. RAV a fost remarcat şi de străini, UK Virus Buletin şi ZDNet cotându-l printre cele mai bune.

Motorul de detectare poate izola peste 47.000 de viruşi, fie că sunt în fişiere obişnuite, executabile sau arhive. Pe calculatorul meu a reuşit chiar să descopere o variantă a worm-ului Loveletter pe care nu am nici cea mai mică idee când am primit-o. Dar asta este altă poveste...

Programul are acum o interfaţă skinabilă (un lucru la modă din câte am observat în ultima vreme la tot felul de programe), un feature nu foarte necesar, dar care însă dă bine. RAV are module de scanare care lucrează în background şi care supraveghează atât fişierele care vin de pe Internet cât şi mail-urile, indiferent de browser sau manager de e-mail-uri. De asemenea sunt supravegheate şi programele din suita Office. Actualizarea se face pe adresa de web http://www.ravantivirus.com sau http://www.gecadsoftware.com. Printre avantajele RAV-ului se mai numără şi modulele de scanare pentru DOS şi Linux, gratuite pentru utilizatorii individuali.

TINE-L IN LESA

Caută fişiere

Sleuthhound este un tool de căutare a fişierelor pe hard-disk ca un engine de search de pe web. Foldere, directoare şi drive-uri sunt organizate în zone de căutare şi sunt updatate automat, în cazul în care conţinutul lor se schimbă. Criteriile de căutare sunt numeroase şi printre ele se numără şi folosirea de operatori booleeni. Cum ceea ce se caută este de obicei un cuvînt Sleuthhound va căuta cuvîntul în numele, dar şi în interiorul fişierelor care pot fi de aproape orice tip, suportate prin intemediul unor plugin-uri

Pe scurt

Traducere automată şi nu numai

Aveţi nevoie să traduceţi ceva din franceză în italiană, sau din germană în engleză? Babylon poate face acest lucru pentru dumneavoastră. Trebuie doar să selectaţi textul pe care doriţi să îl traduceţi şi să îl copiaţi în fereastra programului, apoi să apăsaţi butonul Translate. Dar lucrurile nu se opresc aici: Babylon poate fi folosit şi ca motor de căutare pe Internet, şi ca sursă de definiţii sau ştiri din diverse domenii:bursă, sport, vreme, etc. Programul este gratuit, singurul său dezavantaj fiind faptul că are nevoie de o conexiune la Internet pentru a funcţiona.

Să ne jucăm fără CD

Virtual CD a ajuns la versiunea 3.0.4 şi este în continuare unul dintre cele mai apreciate programe de emulare a CDROM-ului de pe piaţă. Putînd să emuleze pînă la 23 de drive-uri simultan, dacă aveţi resursele de sistem necesare, Virtual CD vă permite să ascultaţi muzica preferată şi să vă jucaţi jocuri fără să mai fiţi nevoiţi să schimbaţi compact-discurile.

O viaţă mai simplă, mai fără erori

ClickOff este un utilitar care vă salvează sănătatea mentală, apăsînd automat pe butoanele din ferestrele de eroare. Acest lucru se poate dovedi foarte util, dar totodată foarte periculos, în funcţie de eroarea respectivă. Nu ocupă decît 1-3% din timpul de calcul al procesorului.

PROGRAME CU IZ DE NUME DE CINTARETI.

Sonique

Sonique este unul dintre cele mai bune playere de mp3 la ora actuală, WinAmp, liderul clasamentului putînd să îi simtă răsuflarea fierbinte în ceafă. Ultima versiune, 1.808, nu face însă decît să confirme avantajele şi dezavantajele sale în faţa WinAmp-ului. Printre avantaje se numără suportul pentru skin-uri cu forme diverse şi transparenţă, nu doar pătrate ca în cazul WinAmp-ului. În paranteză trebuie să fie spus că skin-urile pe care le foloseşte Sonique sunt mai mult decît bestiale, făcînd chiar şi cel mai artistic skin de WinAmp să pară o mîzgăleală amorfă a unui copil de trei ani. Din păcate acest lucru se traduce de cele mai multe ori printr-o lipsă totală de intuitivitate, utilizatorul trebuind să examineze timp de cinci minute cu atenţie skin-ul pentru a putea localiza butonul de play. În plus, skin-urile complexe şi meniurile animate fac ca cerinţele de sistem să crească destul de mult.



Sonique depăşeşte totuşi WinAmp pe partea de vizualizare (dacă nu punem la socoteală unele dintre plug-in-urile pentru acesta din urmă) şi, analizînd tot configuraţia implicită (default) a fiecărui player, se poate spune că Sonique cîştigă mai multe puncte şi la control şi la configurarea sunetului (egalizator, amplificare, etc.) Suportul pentru numeroase fişiere este un atu al Sonique-ului, care poate reda şi MPEG-uri şi straniul format Ogg Vorbis, creat de compania iCast, care oferă o calitate net superioară mp3-ului la aceleaşi dimensiuni ale fişierului.

Cu toate acestea, ar fi fost de dorit o opţiune de căutare a numelor melodiilor de pe un CD audio în baza de date CDDB şi posibilitatea de a redenumi mp3-urile. În rest, numai de bine.

NAVIGHEAZA PE OCEANELE VIRTUALE

ICQ Surf BETA

Cei care folosesc ICQ ar trebui să fie la curent şi cu ICQ Surf, un programel care îţi dă posibilitatea să discuţi cu utilizatorii care accesează aceeaşi pagină de web ca şi tine. În momentul în care activezi ICQ surf, intri automat în camera de chat a site-ului pe care îl vizitezi şi în camera de chat a domeniului site-ului respectiv, unde poţi să discuţi cu oricine mai vizitează acelaşi IP şi are ICQSurf, desigur. Programul vine cu o listă de Hot Places, care se updatează în funcţie de site-urile care sunt cele mai vizitate de utilizatorii ICQSurf. Fiind în stadiul de beta, programul este gratuit aşa că grăbiţi-vă să îl downloadaţi.

MUSIQUE FOR FREE

Nu te costă nimic să faci muzică

O versiune gratuită a programului Pro Tools de la DigiDesign este disponibilă pentru download la site-ul producătorului. Pînă de curînd disponibil doar pentru Macintosh, programul este un mixer multicanal dotat cu 8 canale audio (voce), două canale I/O pentru conectarea cu diverse ustensile, cum ar fi o orgă electronică şi 48 de track-uri MIDI. O interfaţă grafică vă ajută să mizaţi toate acestea într-o melodie excelentă. Cu toate acestea nu vă aşteptaţi ca acest program să se ridice la nivelul versiunii profesionale, că nu doar degeaba versiunea pentru specialişti costă 8000$...



It's now safe to turn off your car

Windows pîna şi în maşină

Analiştii prezic că pînă în 2006 peste 50% dintre maşinile noi şi peste 90% dintre maşinile de lux vor fi dotate cu un computer cu conexiune la Internet. Microsoft nu vrea să piardă ocazia de a se extinde şi în acest domeniu, astfel că şi-a anunţat recent cea de-a treia versiune de Windows CE pentru automobile. Prima versiune a fost folosită în cadrul dispozitivului Clarion AutoPC, o combinaţie între casetofon, organizer şi telefon celular, comandată vocal. Cea de-a doua versiune de Windows CE va rula pe computerul dedicat Internet ce va fi instalat de General Motors în noua serie de Cadillac-uri ce vor fi lansate pe piaţă la începutul anului următor.

Cea de-a treia şi ultima versiune va lansa şi Car.Net, un set de standarde bazat pe limbaje de programare open-source, nu doar pe programe Microsoft, care teoretic ar permite un schimb continuu de informaţii între maşină, casă şi birou, în plus interacţionînd cu calculatoare, celulare şi pagere.

JOACA-TE IN PROGRAME DE MUZICA

Jocuri şi pluginuri pentru WinAmp

Firma Wild Tangent a creat un API 3D pentru web, şi dorind să îi facă oareşce reclamă, a produs cîteva joculeţe pe care le distribuie gratuit sub titulatura de plugin-



uri pentru WinAmp. Acestea pot fi rulate în minibrowserul WinAmp-ului, sau în oricare alt browser de Internet. Selecţia Wild Tangent este constituită din Blasterball- o clonă de Arkanoid, PigPen-o clonă de PacMan, Checkers şi Reversi, care sunt dame respectiv reversi, Gin, Hearts şi Spades, care sunt o colecţie insipidă de jocuri de cărţi, Gem Master - o clonă de Tetris şi, ceva mai interesante, Space Rocks - un arcade cu nave în spaţiu, Track Meet - un joc cu unele dintre probele de la olimpiadă şi Speedway, un joc de curse care merge prost şi pe un Pentium la 500 MHz.

În rest, oferta continuă cu o duzină de module de vizualizare, dintre care două, Atomic şi Terrain, arată aproape excelent. Acestea din urmă (modulele de vizualizare) sunt disponibile şi sub formă de screen-savere, ceea ce este un lucru bun dar nu neapărat necesar.Spală regiştrii cu şampon

Ashampoo WinOptimizer 2000 este un program de mici dimensiuni care are practic aceleaşi funcţii cu Norton CleanSweep sau RegClean, doar că fiind nou apărut nu este atît de cunoscut încă. Fişiere în plus, regiştrii încîlciţi, eliberarea spaţiului pe hard, toate acestea nu constituie o problemă pentru WinOptimizer 2000, indiferent de versiunea de Windows pe care o aveţi instalată pe calculator. Nu excelează prin nimic anume, însă este adware (sponzorizat cu bannere).

PKZIP...IAR LA CONCURENTA CU ARJ?

Din categoria vechi, dar bune

PKWare a lansat recent un pachet ce conţine trei utilitare ce ţin de domeniul arhivării. Este vorba de PKZip pentru Windows, versiunea 4.0, PKZip Command Line 4.0 şi PKZip Explorer. PKWare este unul dintre cei mai vechi luptători pe frontul comprimării fişierelor, rezultatele programului PKZip clasîndu-se constant peste medie, fără însă a fi excelente. Pentru multă vreme disponibil doar sub DOS, PKZip a cîştigat mult cînd a trecut la modul de lucru sub 32 de biţi. Numeroasele sale facilităţi îl recomandă chiar în faţa WinZip-ului, completat fiind de programelul care permite utilizarea în linie de comandă şi de Explorer, care clasează şi investighează arhivele.

MAI DIRECT DE ATIT NICI CA SE POATE

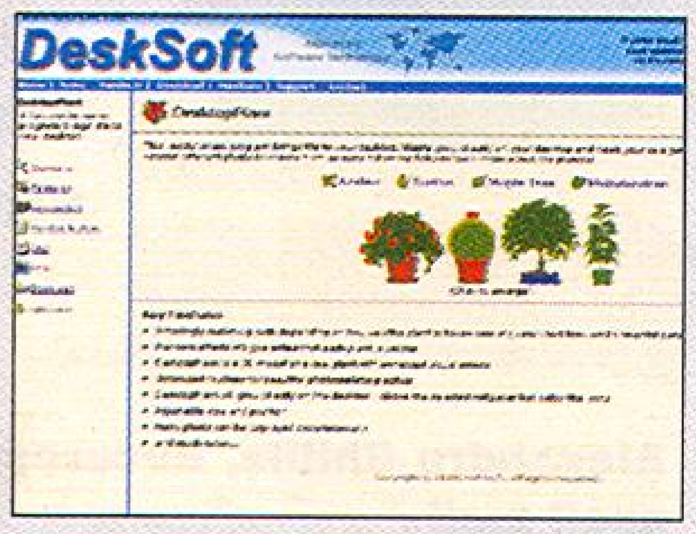
Microsoft lansează DirectX

Cu DirectX 8 jocurile vor merge mai repede, mai bine, mai frumos, ne promite Microsoft. Iar experienţa multimedia va fi ceva nemaivăzut. După un beta foarte căutat şi controversat, versiunea 8 vine ca o binecuvîntare pentru gamerii, programatorii şi tweak-erii înrăiţi, astfel că în doar trei zile pe download.com se înregistraseră aproape 6 milioane de download-uri. Nu vă dau încă detalii pentru că veţi găsi un test elocvent în numărul următor, precum şi DirectX8 pe cd-ul ce va acompania respectivul număr.

Pe scurt

Cu o floare nu se face primăvară

DeskSoft, cunoscuţi (nu de foare mulţi) pentru managerul de fişiere Magellan Explorer au lansat o noua provocare secretarelor



ostenite de scris prea multe e-mail-uri, un soi de combinaţie între Solitaire şi Tamagotchi, numită sugestiv Desktop Flower. Acest mic program vă permite să creşteţi o plantă într-un ghiveci direct pe desktop. Aveţi de ales între o azalee, un filodendron, un cactus sau chiar un mic copăcel, toate realizate în 3D şi care se dezvoltă de-a lungul timpului, chiar şi cînd calculatorul este oprit. Trebuie să aveţi grijă de plantă, să îi daţi apă, îngrăşămînt şi să aibă suficientă lumină şi temperatura potrivită. Interesant, nu? :)

Discută fără teama de a fi ascultat

Ştiai că atunci cînd trimiţi un mesaj instant pe Internet el este trimis ca text necodat pe care îl poate intercepta si citi oricine? Asta indiferent dacă foloseşti Yahoo Messenger sau ICQ... Dacă doreşti ca schimburile tale de mesaje să fie cu adevărat private, foloseşte VirusMD Personal Encrypter. Sub acest nume aparent periculos se ascunde un utilitar care poate cripta orice fişier, indiferent dacă este vorba de un document, pagină de web, imagine sau mai ştiu eu...un mp3 de exemplu. Pentru ICQ sau e-mail programul foloseşte o metodă mai rapidă, Fast Text Encryption, dar tot la fel de sigura. VirusMD Personal Encrypter este disponibil free-of-charge pentru 30 de zile, downloadabil de pe site-ul producătorului, www.virusmd.com

Soft Mail



Adrian Dorobăț

"Mai mult nu-ți pot spune, nu pentru că aș fi ipocrit, ci pentru că s-ar putea să vină unii, alții, să îmi pună întrebări mai complicate".

Alexandru Ghillis, București, snail-mail

Vă scrie un cititor fidel, artist plastic profesionist, cu un stagiu apreciabil ca pictor restaurator. De mai bine de un an, mi-am descoperit o mare pasiune: calculatorul. Am ajuns să realizez lucrări de artă în 3D, fiind totuși un autodidact 100% în informatică. Am obținut rezultate complexe, extrem de interesante cu PovRay sau Terragen, prelucrate apoi cu ajutorul altor programe, cum sunt Photoshop 5.5, [...], Deep Paint 2D sau Satori PhotoXL [...]. Îndrăznesc să vă rog să-mi răspundeți la următoarele întrebări:

1. Care credeți că ar fi structura minimă de alcătuire a unei echipe de creație a desenelor animate în 3D ori a jocurilor pe computer?

2. Care ar fi necesarul minim de echipament specific, pentru ca echipa să poată demara activitatea?

3. Se poate găsi în București bibliografie de specialitate (în limba română sau engleză) în legătură cu primele două întrebări? Unde anume? Puteți da câteva titluri apărute în ultimii ani?

4. Ce pot face pentru a reuși lansarea în execuție a fabulosului program 3D Studio Max 3? Deși a fost instalat cu succes, în momentul în care încerc să-l lansez, apare următorul mesaj de atenționare: "Hardware lock is not attached, or you are using the wrong lock, or the lock device drivers are not running!" Am introdus în directorul 3DS Max și crack-ul corespunzător dar [...] tot nu înțeleg ce trebuie să mai fac pentru a porni acest program. Sunt convins că îmi veți putea da un sfat pertinent, care să mă depaneze.

Aș fi încântat să înscriu lucrările tale printre cele care apar lună de lună (cu unele intermitențe) la rubrica de Galerii Xtreme. Vrem și noi să vedem lucrările unui artist profesionist. Nu ne mai ține în tensiune... trimite-ne niște mostre. În ceea ce privește întrebările, iată ce îți pot spune:

1. Structura minimă ar fi de 1(una) persoană. Există numeroși artiști care s-au constituit într-un one-man-show și produc lucrări interesante (ex. www.joecartoon.com, deși nu intră în zona 3D). Desigur că pentru un proiect mai complex e nevoie de mai mulți oameni. În cazul jocurilor 3D, pe partea de grafică cel puțin, echipa ar trebui să includă modelatori, animatori și designeri de nivele și texturi. Cred că patru oameni dotați cu talent și seriozitate ar fi suficienți pentru început, putând să-și împartă volumul de muncă în așa fel încât să nu trebuiască să trăiască în fața calculatorului.

2. Necesarul minim ar fi o investiție de vreo 7500 - 10.000 de dolari din care să se cumpere o rețea compusă din cel puțin 4 calculatoare (cu Windows NT, plăci grafice profesionale orientate pe API-ul Glint și plăci de bază multiprocesor cu procesoare Intel de peste 500 Mhz) programele cu care urmează a se lucra (Lightwave, Maya, 3DS Max, Photoshop), un scanner și o imprimantă perfomante și în cele din urmă (opțional) birouri și scaune. Însă având în vedere realitatea românească, cred că două calculatoare relativ performante, un scanner și o imprimantă sunt minimum necesar, dar nici pe departe suficient. Pe îndrăzneți îi așteaptă nopți albe petrecute în fața calculatorului, așteptând să se randeze o animație de 30 de secunde....

3. Bibliografia de specialitate este minunată, dar lipsește cu desăvârșire. Nu pot decât să-ți recomand editura Teora (www.teora.ro) cu "3D Studio MAX-fundamente": 290.000 lei) și câteva cărți de peste 300.000 lei de la Librăria "Noi" de la Universitate. Și XtremPC, firește. Mai poți recurge și la munții de tutoriale de pe Net. În numărul trecut am publicat câteva adrese utile pentru acest lucru.

4. Cea mai simplă cale de a evita această eroare este să introduci o cheie hardware potrivită în portul paralel al calculatorului, cumpărând în concluzie programul original. Mai mult nu-ți pot spune, nu pentru că aș fi ipocrit, ci pentru că s-ar putea să vină unii, alții să îmi pună întrebări mai complicate.

Victor Thiery, prin e-mail

[După unele întrebări legate de jocuri, ne spune următoarele]: "În numărul 4 al revistei ați pus mai multe ghiduri de utilizare a mai multor programe... aș dori să puneți și pentru Nemo. La 3DS Max, cum pot salva în format 3ds? Mai puneți și voi un demo de la Lightwave 6 și MetaCreations Carrara... Apropo, cu ce program ați făcut interfața executabilului XtremCD?"

Doleanța ta cu privire la tutorialele pentru Nemo vine puțin cam târziu. Cred că poți găsi însă ceea ce te interesează la www.nemo.com. Din păcate demo-uri pentru Carrara și Lightwave 6 nu sunt disponibile. Dacă producătorii se vor îndura să pună la dispoziția doritorilor vreunul, îl vom înhăța iute și îl vom pune pe CD. În 3DS Max, ca să salvezi în format 3ds trebuie să selectezi un obiect și din meniul File să alegi opțiunea Export.

Alexandra Mezincescu, e-mail

Am cumpărat XtremPC și am încercat să instalez de pe CD "Paint Shop Pro 7 beta 2", dar în momentul în care ar trebui să înceapă instalarea propriu zisă, îmi dă o eroare cum că nu își găsește nimic în temp. Există vreo soluție ca să meargă instalarea pînă la capăt?

Nouă beta-ul de Paint Shop Pro 7 ne merge foarte bine. O soluție la problema ta ar fi să restartezi calculatorul și să mai încerci o dată. Oricum în curând beta-ul va expira, din moment ce a fost lansată versiunea finală, al cărei demo îl vom pune de asemenea pe CD. Try again soon...

Silviu Castan, Tîrgu Mureș, e-mail

Am o filmare de 3 ore și ceva făcută pe un handycam JVC și vreau să scot un videoclip de vreo cinci minute. Ce program îmi recomandați pentru editare video, editarea sunetului și sincronizarea sunet-imagine? ... Menționez că am un calculator cu Pentium III la 800 Mhz, 128 Mb de RAM și placă video Voodoo Banshee.

Era interesant dacă ne-ai fi trimis și dimensiunile și tipul harddiskului, sunt și ele importante. În primul rând pentru editare video ți-ar fi mai utilă o placă ATi sau una Matrox. În al doilea rând nu știu ce fonduri ai la dispoziție pentru că programele de editare video sunt destul de scumpe. O soluție completă ar fi Xpress DV de la Avid, care costă doar... 6000 și ceva de dolari! Dacă vrei să editezi sunetul și imaginea separat poți folosi Adobe Premiere, începând cu versiunea 5 și Cool Edit 2000. De sincronizat, poți să le sincronizezi în Premiere. S-ar putea însă să ai unele probleme cu sistemul, care nu este chiar foarte dotat pentru editare video. Dar cu răbdare treci și marea, cum se spune...

BLAUPUNKT

T-Line

de la 219 DM*

VĂ OFERĂ NOUA GAMĂ DE RADIOCASETOFOANE AUTO





Dublin C30



Boston C30



Kiel CD30



Ontario DJ30

Blaupunkt vă oferă noua gamă T-Line. Cinci tipuri noi de radiocasetofoane auto le puteți achiziționa acum cu prețuri de la 219 DM*.

Pentru orice produs din gama T-Line cumpărat în lunile iunie - iulie beneficiați de un cadou: o pereche de parasolare auto Blaupunkt.**



*Fără TVA.

**În limita stocului disponibil.

Radiocasetofoanele auto Blaupunkt sunt asigurate prin OMNIASIG ASIGURĂRI AGRICOLE

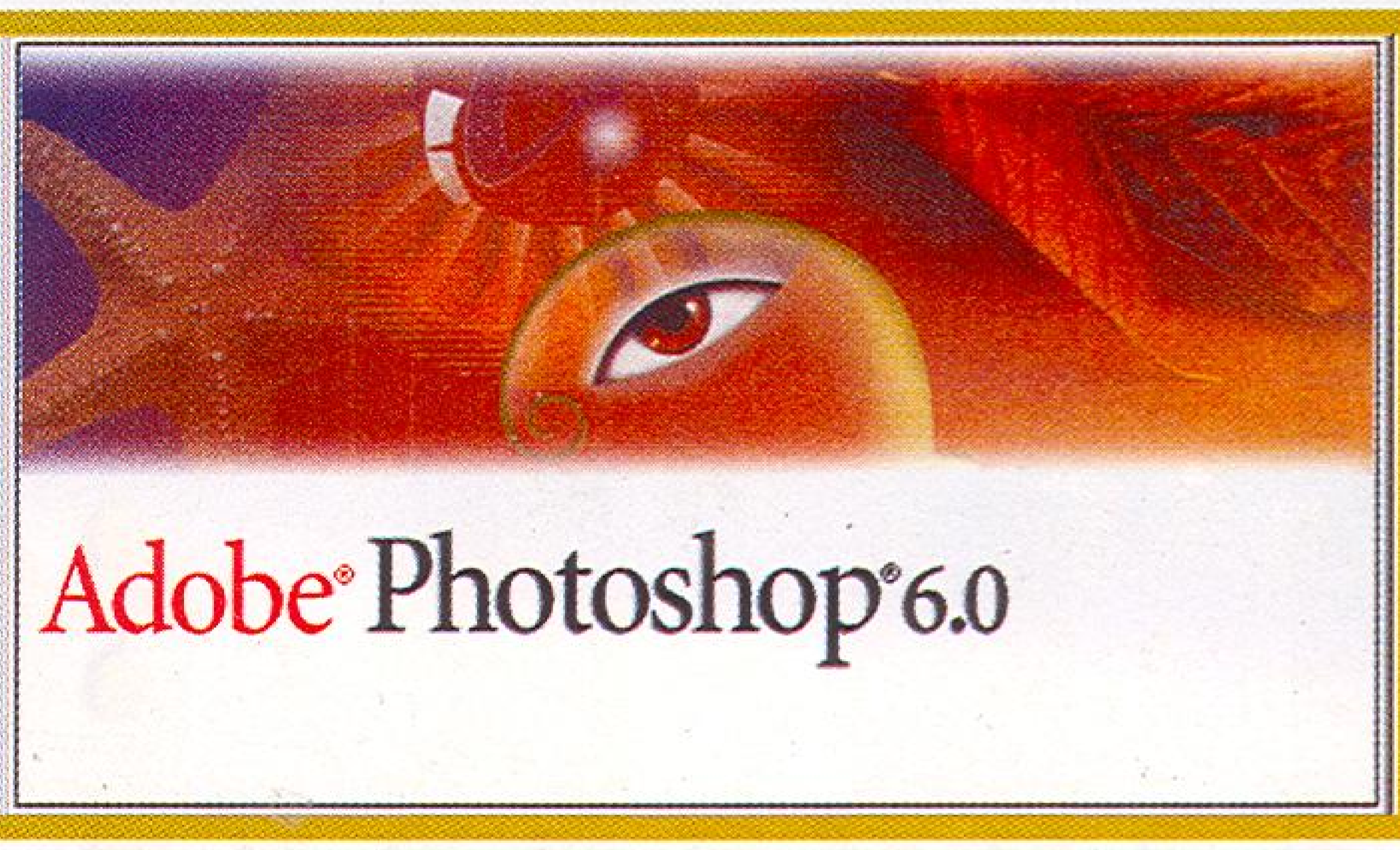
BLAUPUNKT

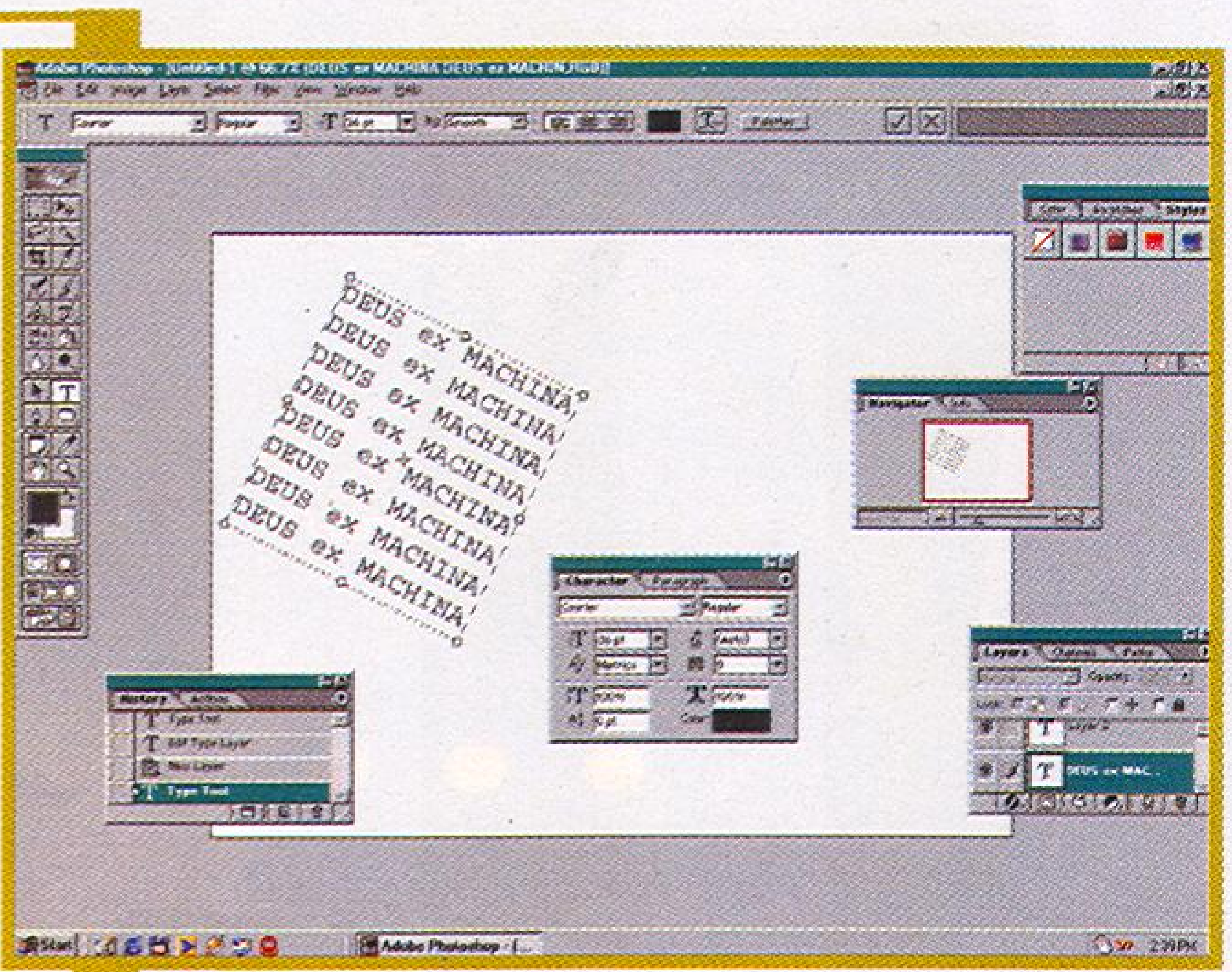
Sunet clar. Plăcere pură.

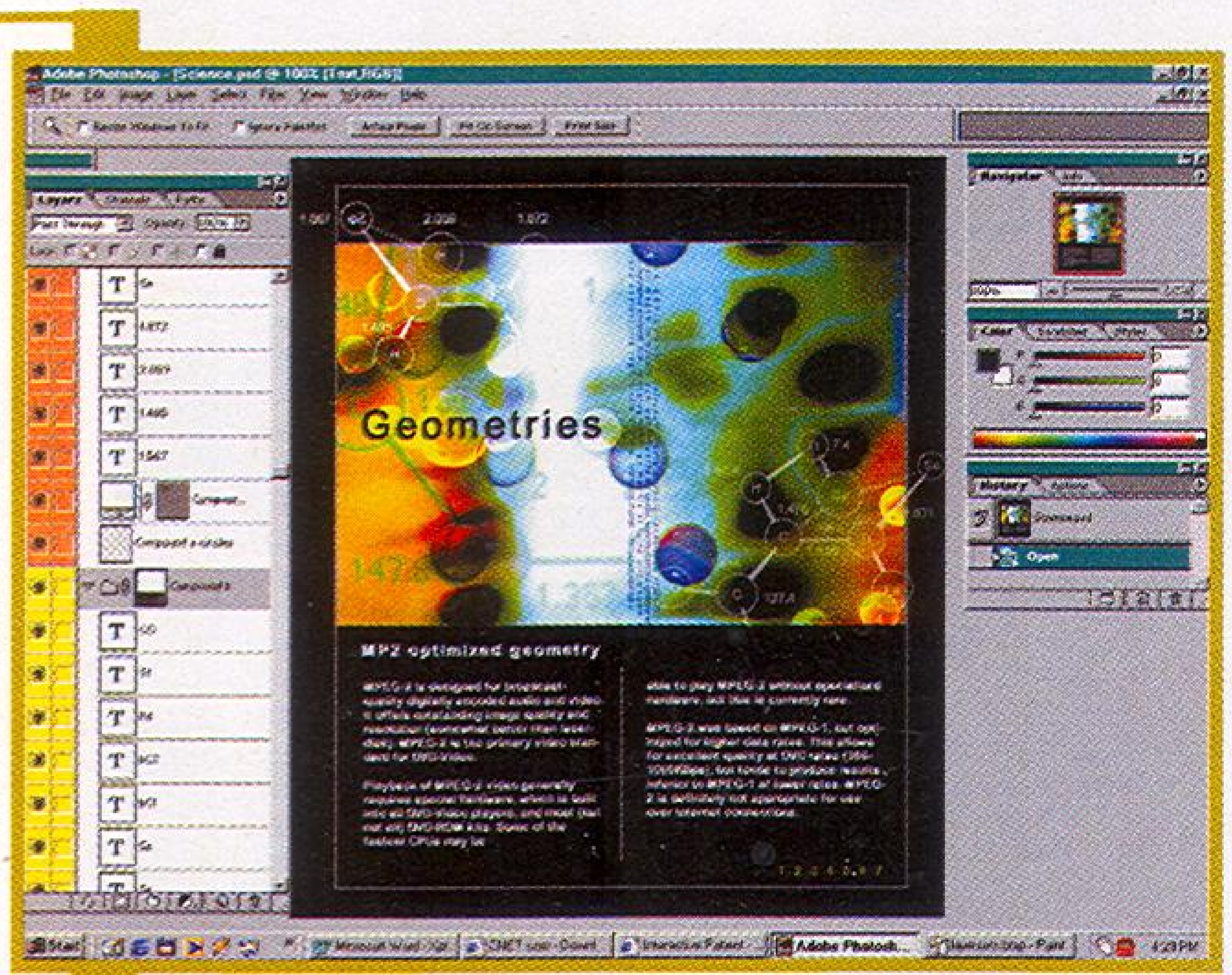
O altă schimbare radicală este modul în care se face introducerea textului: direct în cadrul documentului

Adobe Photoshop 6

Tip articol: Prezentare - Apariție: A Aparut - Redactor: Adrian Dorobat







Nu cred că Adobe Photoshop mai are nevoie de vreo prezentare. În cei zece ani care au trecut de la lansarea în 1990 a primei versiuni - exclusiv pentru Macintosh - Photoshop a fost portat pe PC unde a trecut prin cinci versiuni diferite, ajungând acum la cea de-a șasea. După o perioadă de betatesting în care programul s-a dovedit foarte stabil, Adobe a decis să îl lanseze pe piață fără modificări majore față de versiunea beta, începând cu luna octombrie, stabilind prețul la 609$ - 153 $ pentru kitul de upgrade. Pentru cei interesați, o prezentare a principalelor schimbări pe care le va aduce această nouă versiune nu poate fi decât binevenită.

Schimbarea la față

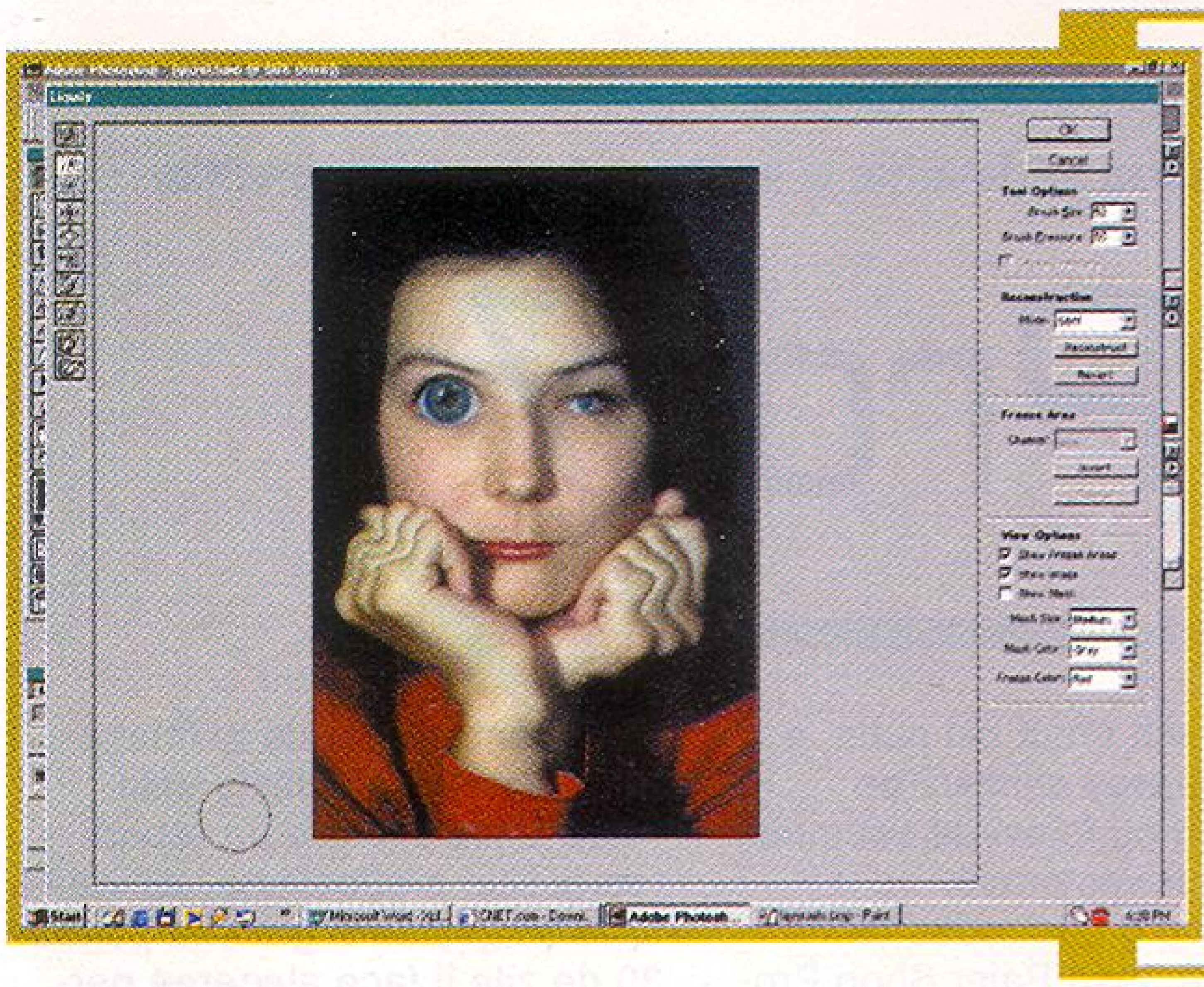
Pentru cei obișnuiți cu aspectul clasic al Photoshop-ului, prima surpriză de proporții va fi la nivelul interfeței unde vor observa apariția unui nou toolbar care înlocuiește mai vechiul Tool Options. Acum opțiunile suplimentare pentru fiecare instrument grafic, indiferent care este acesta, sunt afișate în același loc: pe acest toolbar, dispus în partea de sus a ecranului. Opțiunile se schimbă, firește, în funcție de instrumentul selectat. După o scurtă perioadă de acomodare, veți vedea cât de eficient este acest toolbar și veți începe să vă întrebați (ca și mine de altfel) de ce programatorii nu l-au introdus de la bun început, în loc să ne lase să ne chinuim făcând du-te vino între o duzină de ferestre. Paleta respectivă poate fi plasată și în partea de jos a ferestrei, sau poate fi desprinsă și lăsată liberă, deși acest ultim mod mai mult încurcă decât ajută.

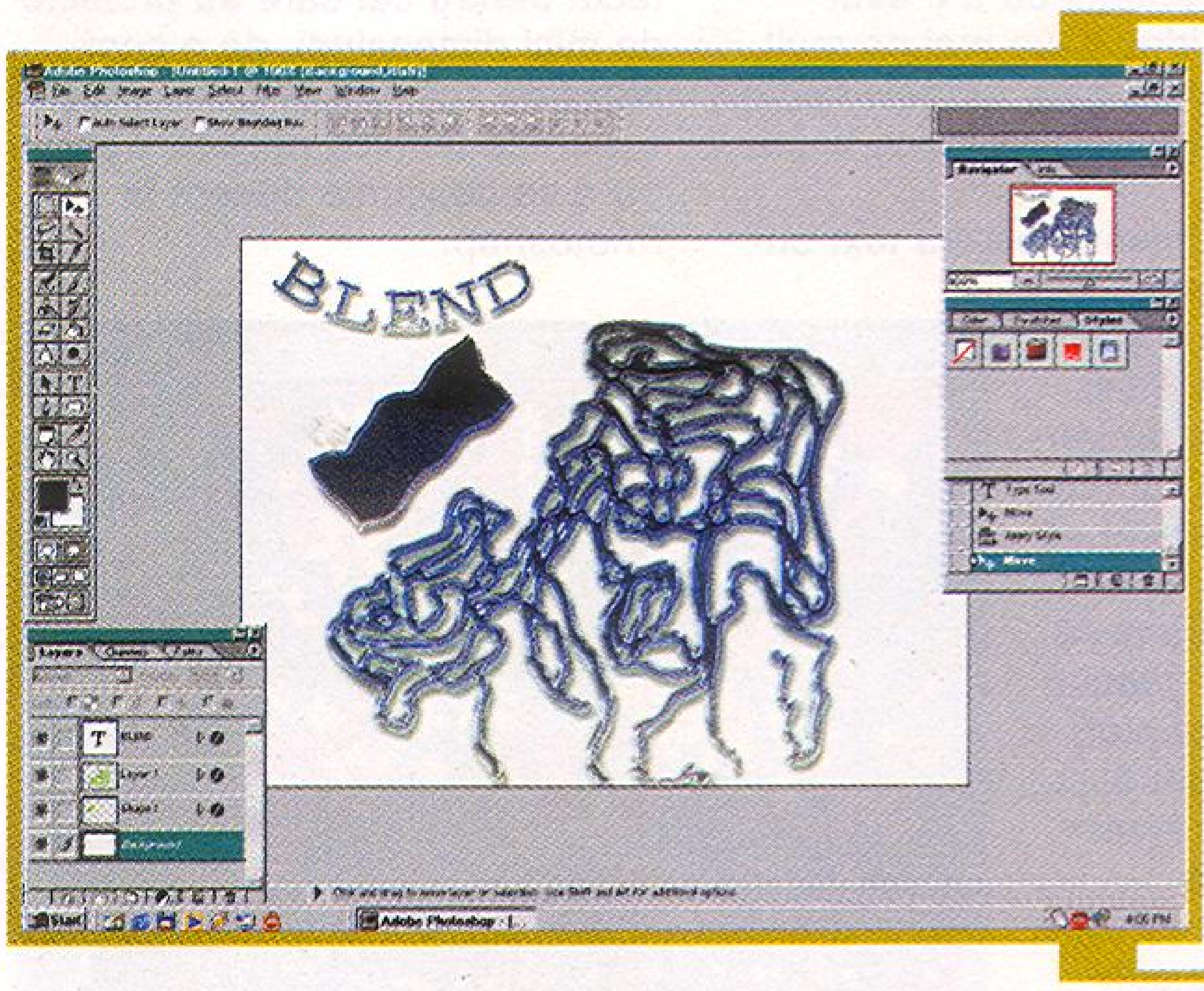
Verba volant, scripta manet

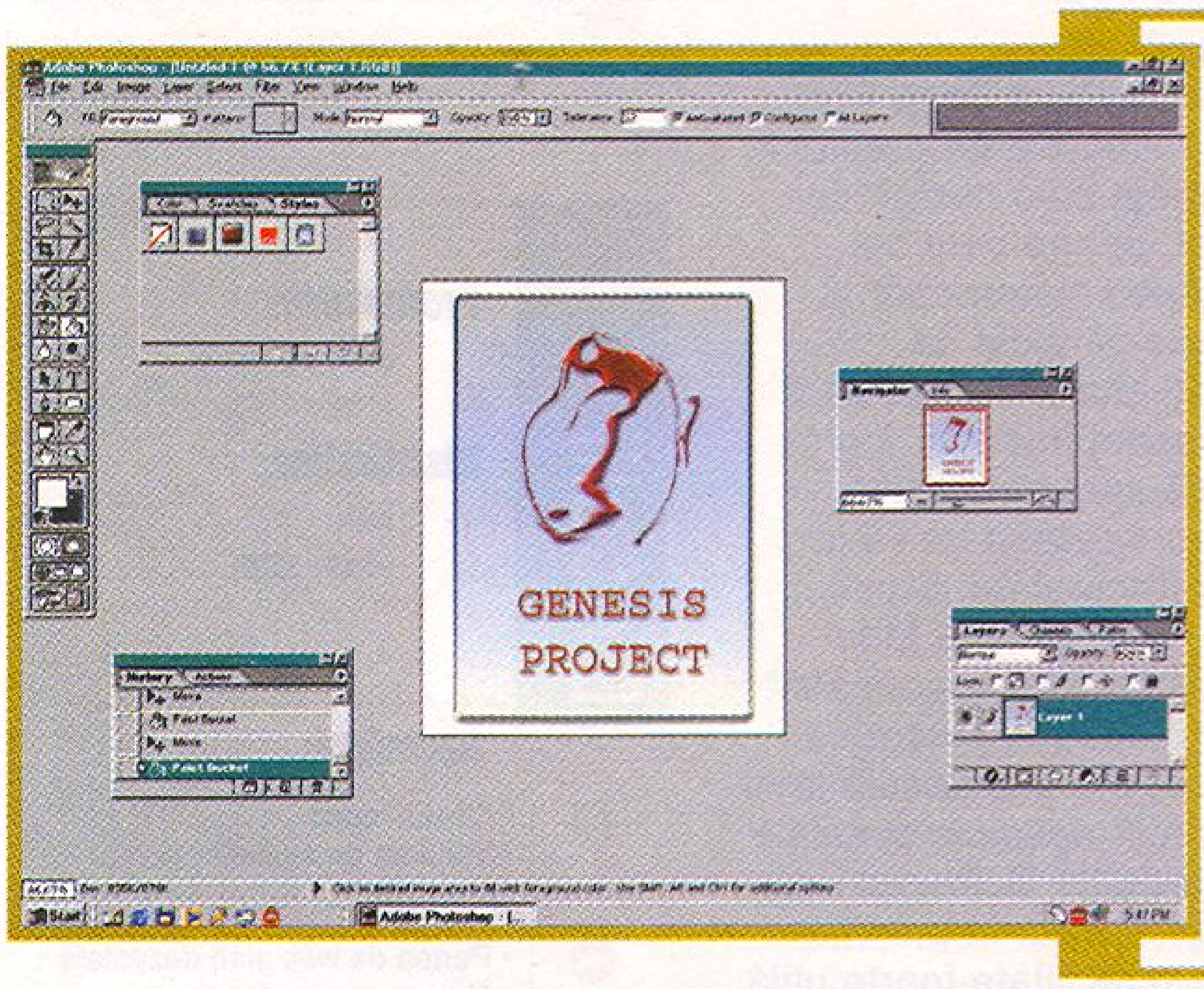
O altă schimbare radicală este modul în care se face introducerea textului: direct în cadrul documentului. Puteți spune adio căsuței de introducere a textului, și nu cred că sunt mulți cei care îi vor simți lipsa, deoarece preview-ul pe care aceasta îl oferea nu se compară nici pe departe cu editarea on-screen, mai ales că toate opțiunile adiționale editării de text le puteți regăsi cu ușurință pe toolbarul de care vorbeam mai sus. În plus, dacă selectați tool-ul pentru text și folosiți procedeul click&drag, veți descoperi că puteți crea căsuțe de text editabile, similar cu modul în care ați fi făcut-o în QuarkXpress sau Page Maker. Textul se va alinia singur în limitele căsuței și va rămâne modificabil până în momentul în care rasterizați layerul respectiv. Aveți la dispoziție și o paletă de setări din care pot fi modificate caracteristici gen aliniere, kerning, leading și altele de acest tip. Noua modalitate de introducere a textului dă noi valențe Photoshop-ului, reducând nevoia de a apela la diverse alte programe. Cu toate acestea, faptul că (deși există o mulțime de pluginuri) Photoshop nu are încă un modul proprietar de text-on-a-path este de-a dreptul rușinos. Opțiunea Warp Text nu poate fi luată în seamă din acest punct de vedere, deoarece caracteristicile sale sunt de-a dreptul primitive față de ceea ce oferă un plugin ca Textissimo, de exemplu.

Printre sute de ... layere

Dacă ați fost vreodată deranjați că versiunile precedente de Photoshop limitau numărul de layere la 99, versiunea a șasea rezolvă această problemă, mărind numărul maxim de layere din același document la 8000. Și ce dacă veți spune, cine poate să folosească atâtea layere fără să aibă peste 1 Gb de RAM și ultima versiune de Cray? Ei bine, există și astfel de persoane și Adobe s-a gândit și la ei. Iar vestea cu adevărat bună este că producătorii Photoshop-ului s-au gândit și la un mod eficient de organizare al zecilor, sutelor și (în foarte puține cazuri) miilor de layere. Modalitatea despre care vorbesc este repartizarea layerelor în seturi, astfel încât în momentul în care cauți un anumit layer într-o imagine mai complexă, acest lucru să nu se transforme în căutarea acului în carul cu fân. Seturile pot fi cre-







ate în orice moment, iar layerele care aparțin de ele transferate în cadrul lor prin drag&drop. Pe termen lung și în cadrul unor proiecte complexe, această opțiune poate salva ore de lucru. În plus, fiecare layer sau set de layere poate fi blocat (locked) pentru a nu putea fi modificat sau deplasat din greșală.

În sfârșit vectorii

Fostul Layer Effects s-a transformat în Layer Style, care este un meniu mult mai ușor de folosit ce apare atunci când dați dublu click pe layerul pe care vreți să îl modificați. Layer Style are mai multe modalități de texturare, opțiunea Stroke, precum și posibilitatea de a face Gradient sau Pattern Overlay. Nu numai că modul de a înfrumuseța un layer a devenit mai simplu, dar o dată ce un stil a fost definit, el poate fi salvat pentru o utilizare ulterioară.

O altă noutate cu care Adobe intenționează să îi uimească pe utilizatorii de Photoshop este introducerea de vectori. Ce este mai ciudat este că modul în care se aplică aceștia în document este diferit și de programele obișnuite care folosesc vectori, și de modul în care funcționau până acum instrumentele vectoriale în Photoshop.

Sunt disponibile numeroase forme vectoriale predefinite, printre care se remarcă în sfârșit dreptunghiul cu colțurile rotunjite, o absență inexplicabilă până acum, forme care sunt construite fiecare pe un layer separat atunci când sunt introduse în document, fiecare având și culoarea atașată, astfel încât schimbarea acesteia să fie floare la ureche. Puteți modifica aceste forme predefinite pentru a crea unele noi pe care apoi să le salvați pentru o utilizare ulterioară. Iar pentru a pune capac, toate graficele vectoriale sunt independente de rezoluție, ele rămânând editabile până în momentul în care rasterizați layerul.

Optimizări pentru web și alte mici amănunte

Designerii de pagini web nu au fost uitați nici ei, iar Image Ready 3 vine cu numeroase îmbunătățiri. Tool-ul Divide Slice vă dă posibilitatea să porționați cu precizie o imagine, lăsând ghicitul și potrivirea din ochi definitiv la o parte. Alte opțiuni interesante mai sunt și cele de a folosi layerele ca slicing guides și de a crea o selecție dintr-o "felie", precum și de a salva modul de tăiere a imaginii pentru a putea fi refolosit. Trecerea de la Photoshop la Image Ready se poate face mai simplu decât înainte, fără a salva documentul, deși în cazul în care nu aveți foarte multă memorie RAM, acest lucru s-ar putea dovedi indicat.

Concluzie

Nu pot să închei fără să remarc modul în care cei de la Adobe au introdus în Photoshop un filtru, pe numele său Liquid Pixels, care este absolut identic în efectele sale cu Kai Power Goo, deosebindu-se doar prin faptul că are o interfață mult mai sărăcăcioasă grafic. Într-adevăr, adăugirea este binevenită și pare destul de sigur că el a fost realizat de proprii lor programatori, dar parcă mi se pare necinstit să profite astfel de faptul că Metacreations a părăsit piața programelor de grafică. Ar fi putut să achiziționeze Power Goo-ul, ar fi muncit mai puțin și ar fi câștigat o bilă albă din partea mea.

O ultimă remarcă pentru notițele scrise sau vocale ce pot fi atașate documentului pentru a aminti unui colaborator ce schimbări trebuie făcute în document.

Sunt sigur că nu am cuprins în acest articol decât schimbările majore aduse de versiunea a șasea a Photoshopului: mai există numeroase altele, mici îmbunătățiri și cosmetizări pe ici pe colo, însă care deși pot trece neobservate, nu sunt în mod sigur inutile. Cu acest upgrade, Photoshop încearcă să mulțumească pe toată lumea și în general reușește, consolidându-și poziția de lider în domeniul prelucrării de imagine.

Apropos

Numele de cod ales pentru varianta beta a Photoshop-ului 6 a fost "Venus in furs", care (întîmplător?) corespunde cu titlul unei celebre cărți a autorului polonez Leopold von Sacher-Masoch, considerat de psihologi "părintele" masochismului. Titlul romanului, "Venus în blănuri", este dat de o scenă în care eroul principal, Severin, un presupus alter-ego al scriitorului, este legat și biciuit de o mătușă îmbrăcată într-o luxoasă haină de blană. Persoanele cu o imaginație mai bogată poate că vor descoperi și alte legături între cartea mai sus pomenită și varianta beta de Photoshop 6, dar în ceea ce privește datele oficiale, asemănările se opresc aici.

Detalii

Producator:
Adobe Systems
www.adobe.com

Distribuitor:
N/A
Pret: 599$

Aprecieri:

(+)
- Forme vectoriale
- Layer Styles
- Integrare mai strînsă cu Image Ready

(−)
- Nu are text-on-a-path

Detalii tehnice:

Procesor:	Pentium 2
Video:	Direct3D
RAM:	64/128 RAM
Hard:	125-200Mb

Impresii finale:

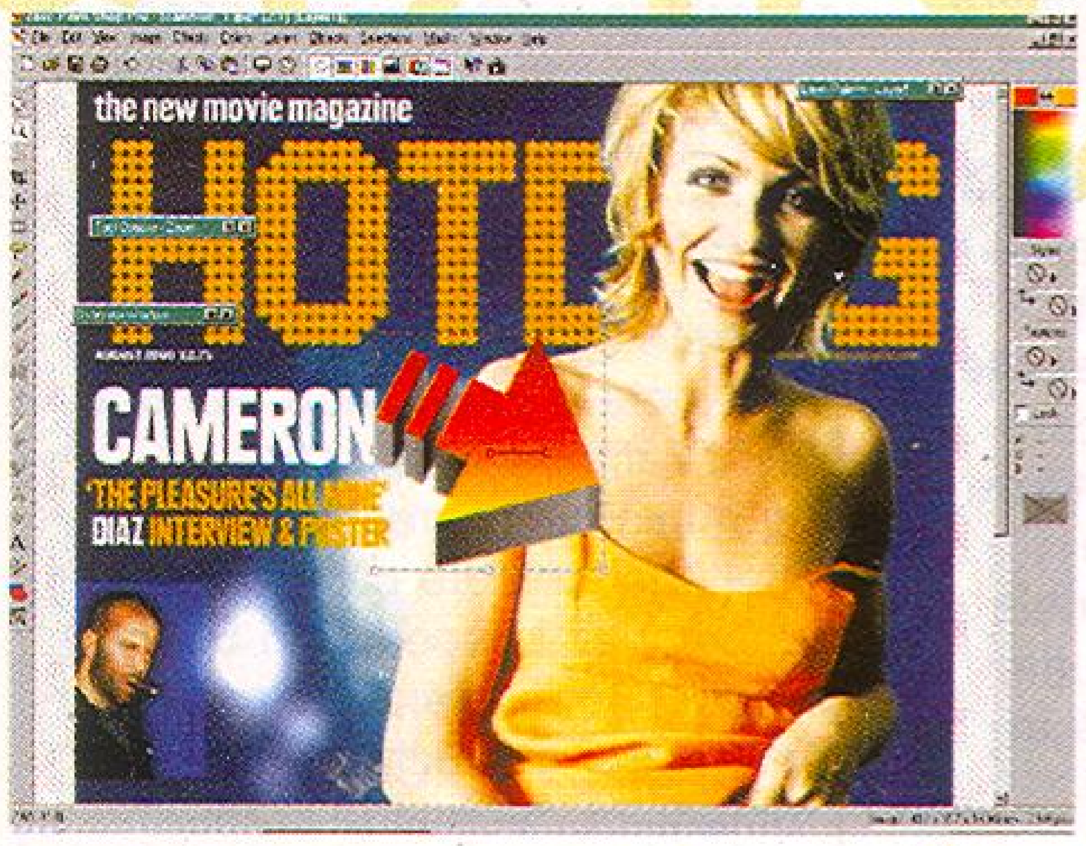
Are mai multe îmbunătățiri decît a avut 5.5-ul la vremea lui, așa că reușește să își justifice reputația.

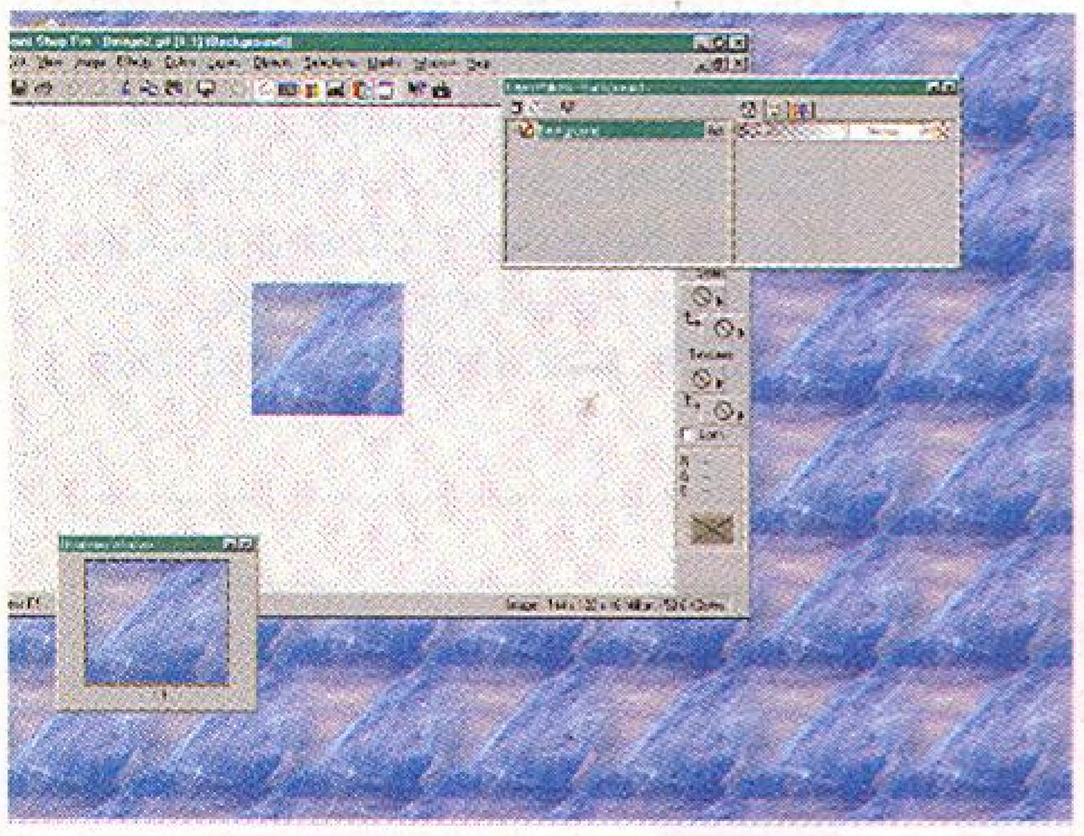
Versiunea a şaptea chiar integrează în meniul de filtre opţiuni pentru îndepărtarea zgîrieturilor şi a altor defecte ale fotografiilor

Paint Shop Pro 7

Tip articol: Prezentare - Apariție: A Aparut - Redactor: Adrian Dorobat

Dacă tot am prezentat Photoshop 6 în acest număr, am zis să aruncăm o privire şi asupra unuia dintre concurenţii săi direcţi, şi el proaspăt ieşit din perioada de beta-testing: Paint Shop Pro 7, de la Jasc Software. Chiar dacă nu se ridică la nivelul programului celor de la Adobe, Paint Shop Pro are fără îndoială numeroase avantaje, dintre care unul dintre cele mai importante este faptul că preţul său este cu 500$ mai mic decât cel al Photoshop-ului - aproximativ 100$. În plus, este disponibil şi ca versiune de evaluare pentru 30 de zile de pe Internet, cu toate opţiunile active şi în mod absolut gratuit.



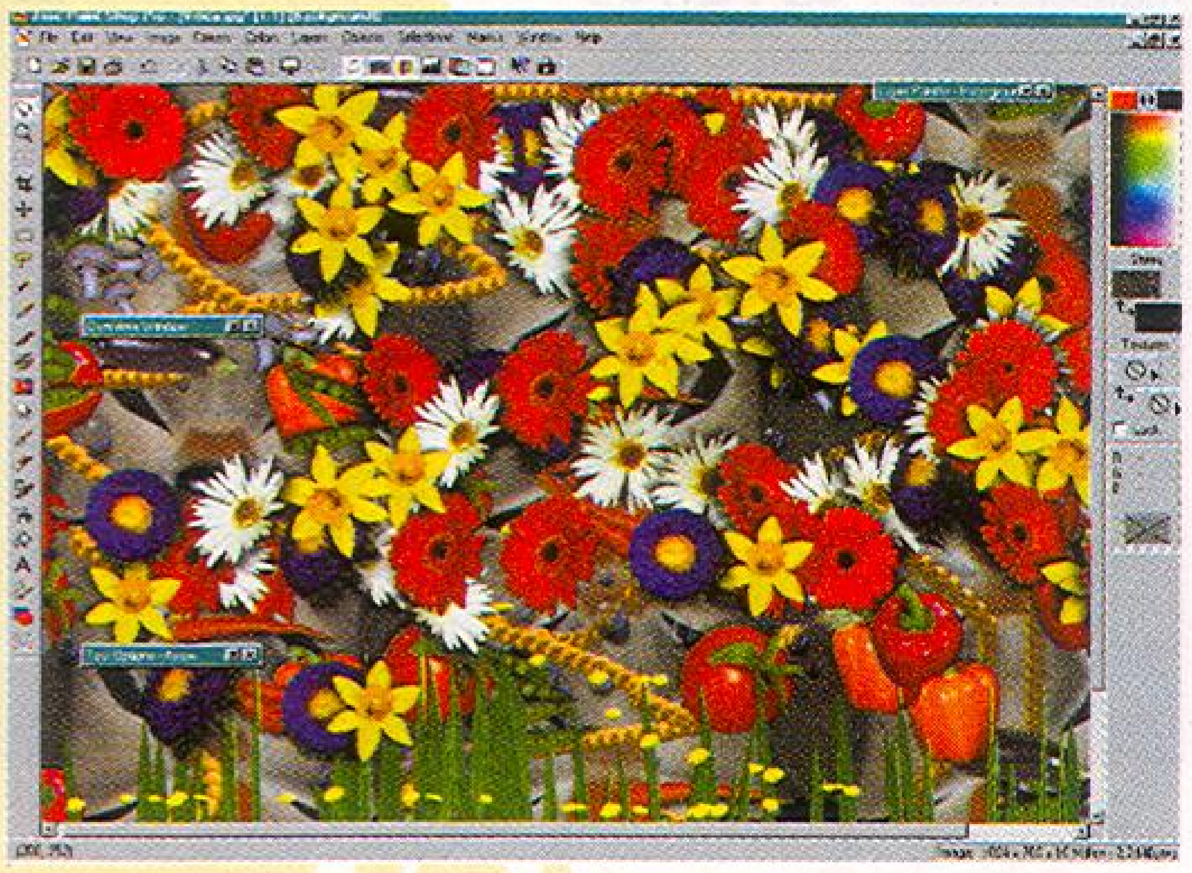




Cu ochiul pe detalii

Corectarea automată a fotografiilor scanate este o opţiune care a făcut ca numeroşi utilizatori nu foarte experimentaţi în ale editării de imagine să se orienteze către acest program în detrimentul Photoshop-ului. Deşi nu are chiar wizard-uri care să detalieze pas cu pas operaţiunile ce trebuie efectuate, Paint Shop Pro are o interfaţă intuitivă cu numeroase preview-uri, care nu lasă loc de îndoială în privinţa acţiunilor unui anume tool sau filltru. Versiunea a şaptea chiar integrează în meniul de filtre opţiuni pentru îndepărtarea zgârieturilor şi a altor defecte ale fotografiilor, cum ar fi ochii roşii, supraexpunerile sau subexpunerile şi focalizarea defectuoasă De asemenea, un avantaj al Paint Shop Pro-ului în faţa Photoshop-ului, până la versiunea a şasea a acestuia din urmă cel puţin, a fost integrarea utilizării de bitmap-uri cu folosirea vectorilor şi formelor vectoriale. Photoshop 6 a introdus forme vectoriale, însă Paint Shop Pro-ul are avantajul de a fi avut această idee ceva mai de mult, motiv pentru care formele vectoriale sunt un pic mai bine implementate.

Instrumentul pentru text-on-a-path este prezent de ceva vreme în Paint Shop Pro iar versiunea a şaptea nu face decât să îl îmbunătăţească. Dacă ne gândim că un tool atât de necesar nu a fost încă implementat în Photoshop, vom ajunge la concluzia că Adobe ar cam avea de învăţat de la Paint Shop Pro. Paleta de efecte a programului s-a îmbogăţit cu o duzină de efecte noi, printre care se numără Aged Newspaper şi Sepia, care vă ajută să îmbătrâniţi imaginea sau să îi daţi un aspect învechit. Lights este o adăugire binevenită, acest filtru existând de ceva vreme în Photoshop. Brush Strokes, Sandstone şi Fine Leather în funcţie de cum sunt folosite pot intra la categoria efecte speciale sau la cele artistice, iar drept speciale-speciale pot fi catalogate Coloured Foil, Enamel şi Plastic. În privinţa efectelor, o facilitate foarte utilă este preview browserul, în care puteţi vedea care este rezultatul aplicării unui anumit filtru cu parametrii impliciţi.



Cu toate că partea de web-design nu este atât de bine definită, Paint Shop Pro se livrează împreună cu Animation Shop, un program ce răspunde parţial unor cerinţe gen crearea de rollovere sau de GIF-uri animate, dar care poate fi folosit foarte bine şi ca editor entry-level pentru filme de animaţie 2D. Pentru capacităţile sale, Paint Shop Pro are un raport foarte bun preţ/calitate, iar varianta de evaluare gratuită pentru 30 de zile îl face alegerea perfectă pentru cei care au proiecte de mici dimensiuni, de o complexitate scăzută şi care nu au expertiza tehnică necesară pentru a se descurca decent în Photoshop.

Detalii

Producator:
Jasc Software
www.jasc.com

Distribuitor:
N/A
Preţ: 100$

Aprecieri:

(+)
- Costul redus
- Variantă de evaluare pentru 30 de zile

(-)
- Partea de web slab dezvoltată
- Nu e aşa complex ca Photoshop-ul.

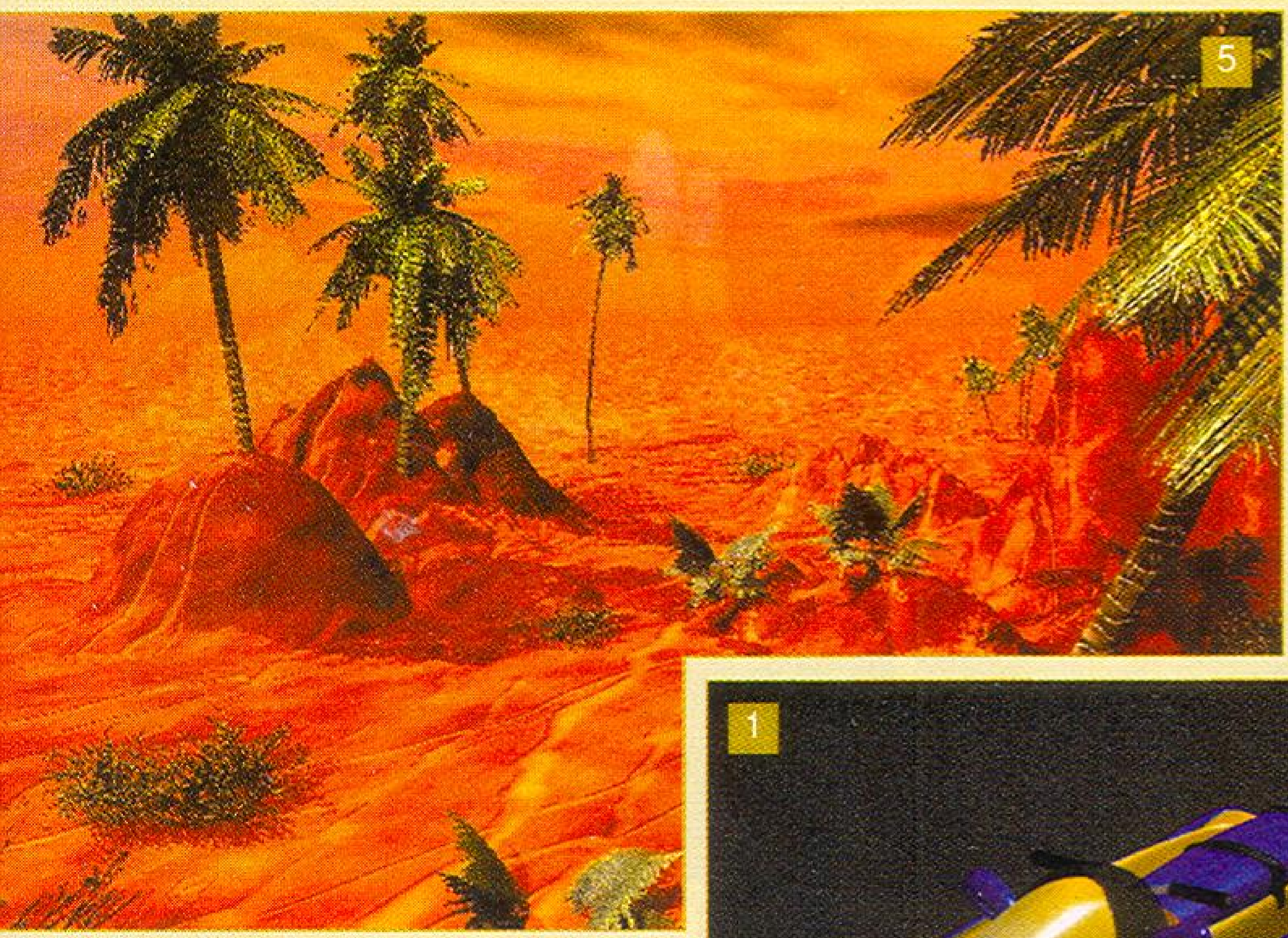
Detalii tehnice:

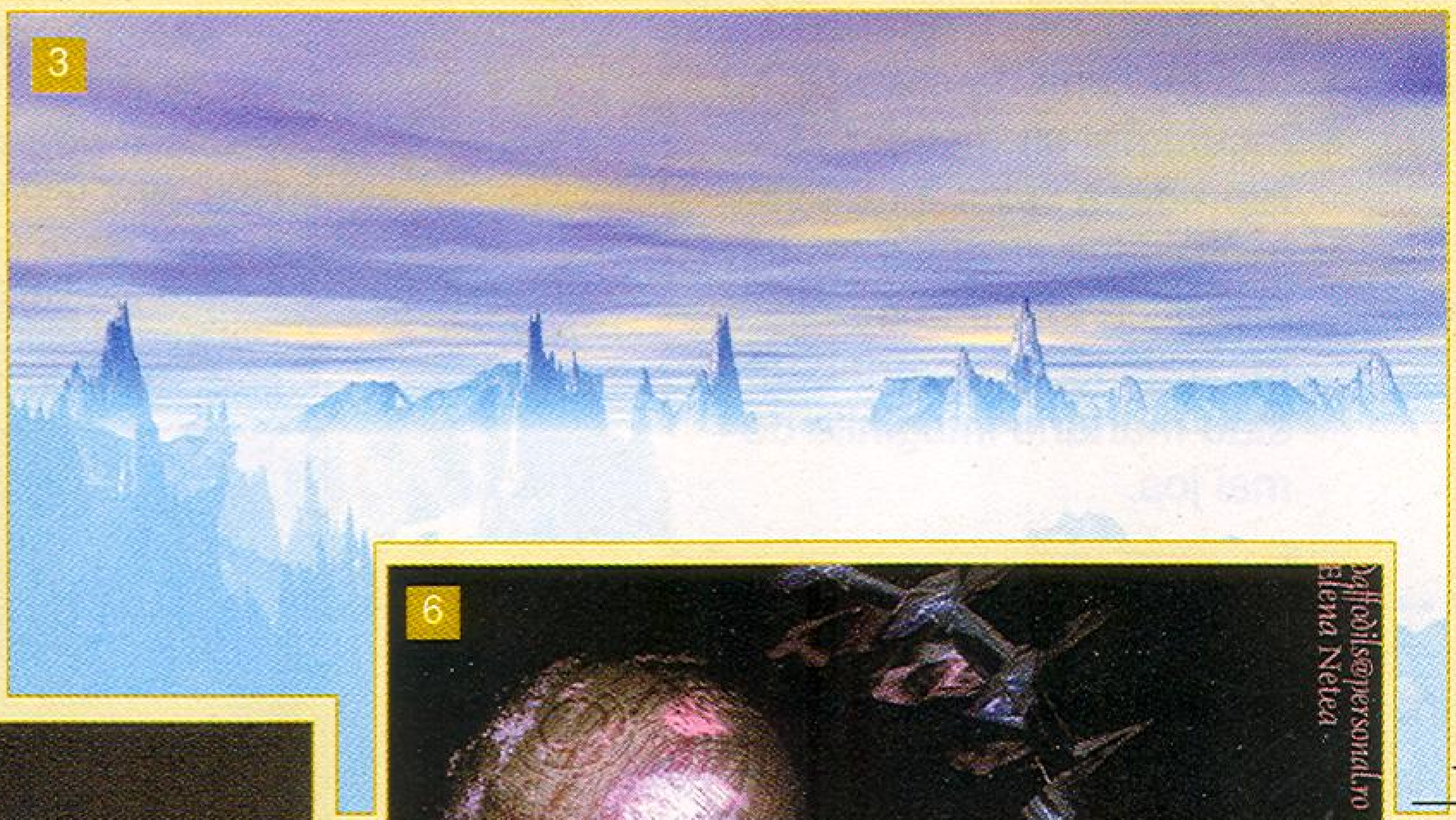
Procesor:	Pentium 233
Video:	Direct3D
RAM:	32 RAM
Hard:	74 Mb

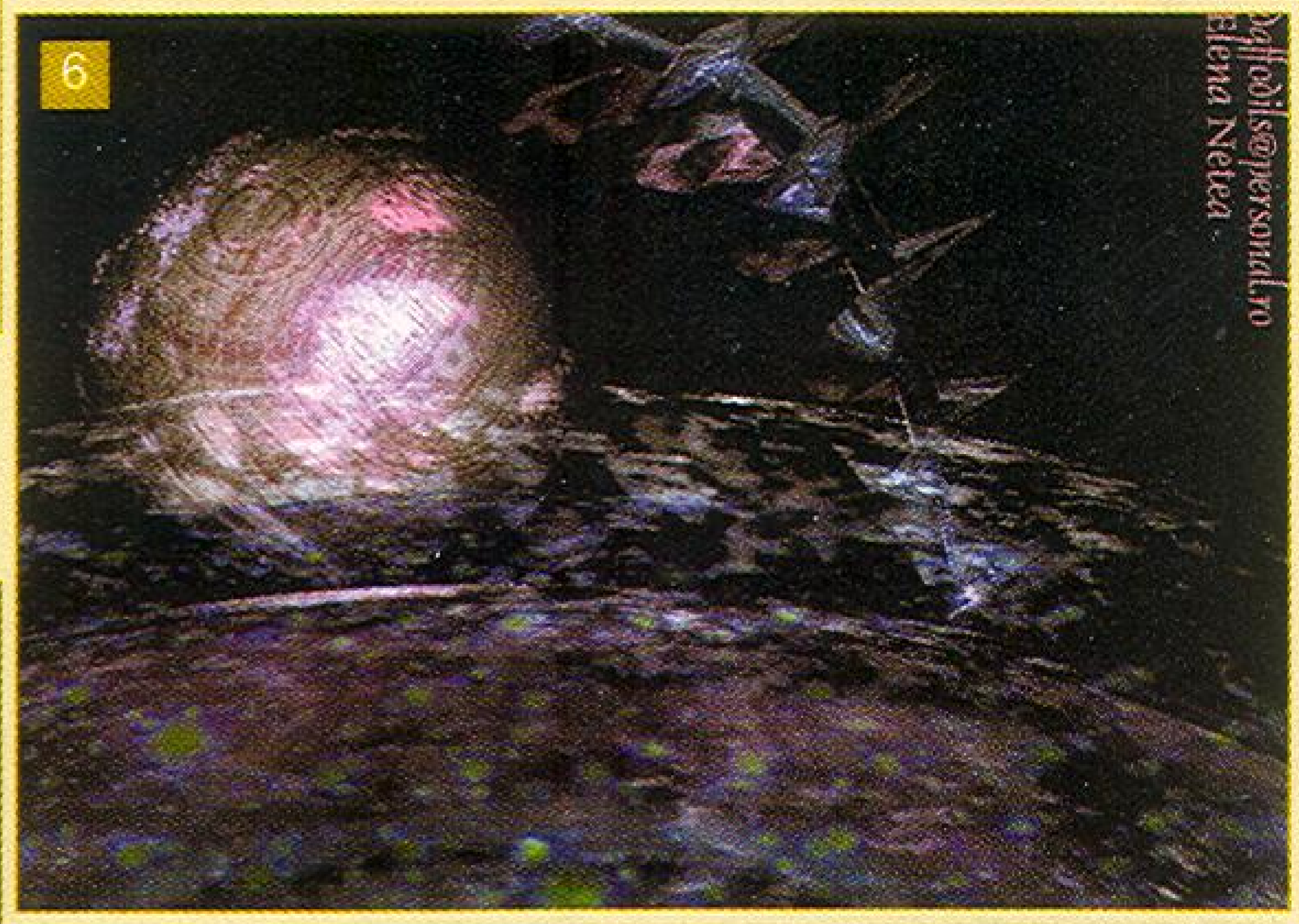
Impresii finale:

Un excelent raport preţ/calitate plus evaluare gratuită pentru 30 de zile.

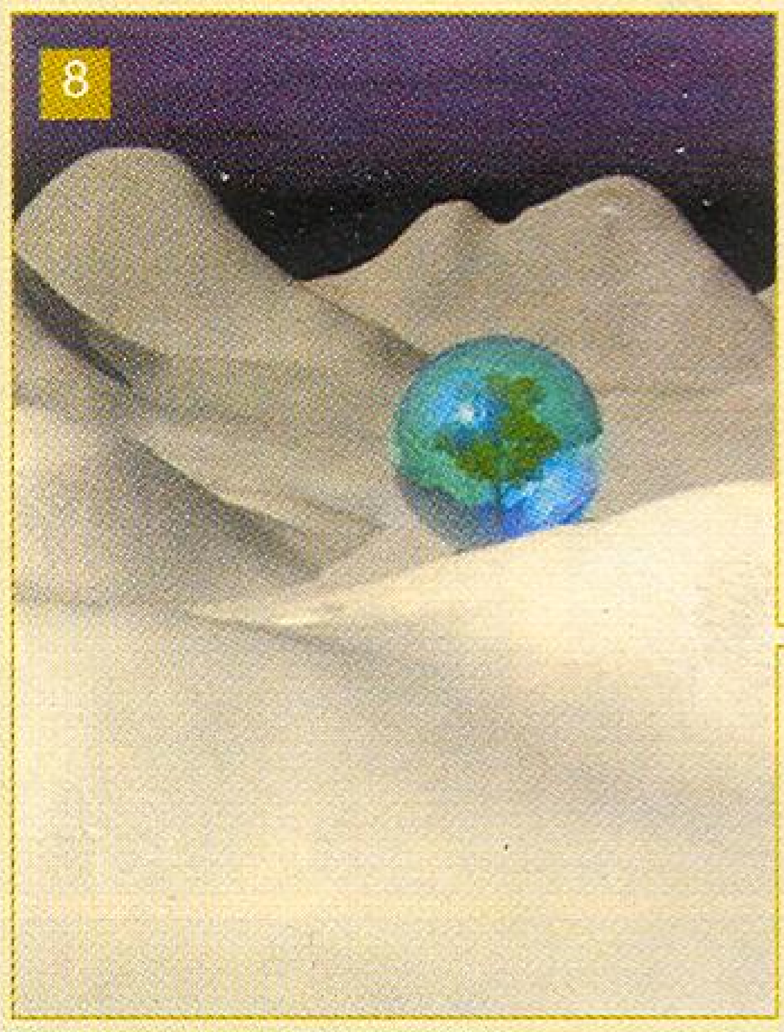
Galerii Xtreme


5

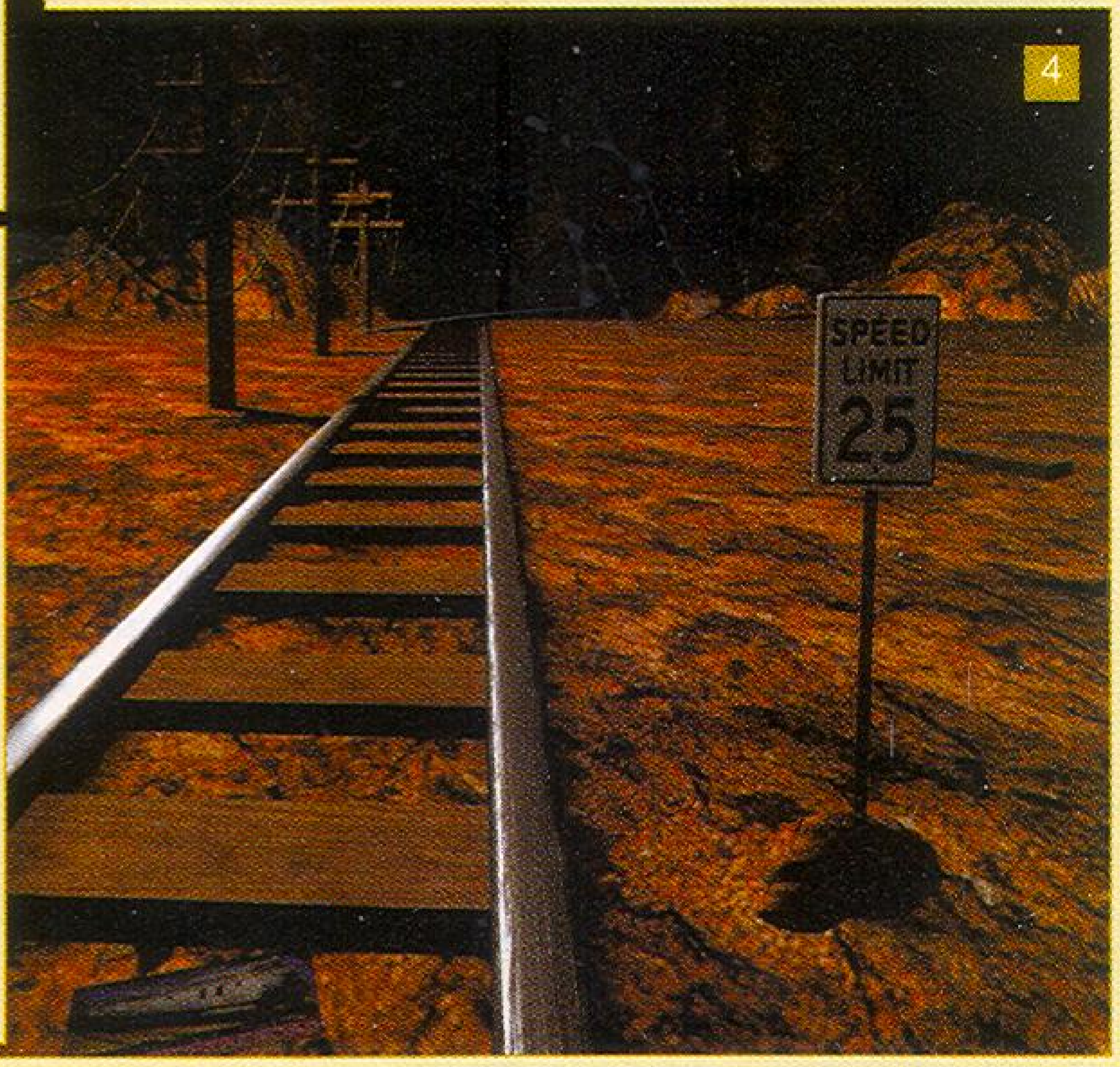

3


6

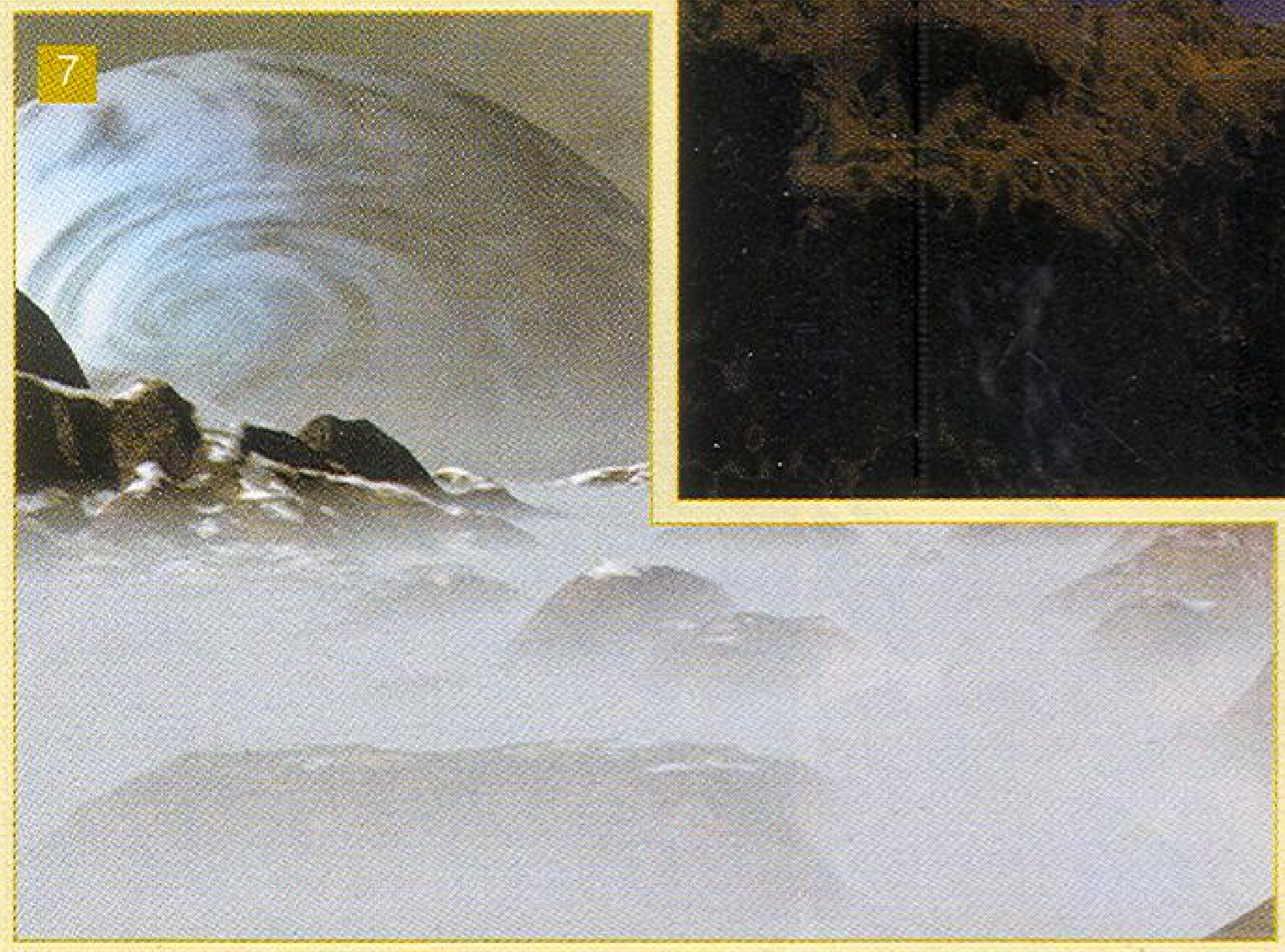

1


8


2



4


7

Adrian Cristea 1
Draghici Daniel 2, 3
Claudiu Manea 4
Elena Netea 5, 6
Luchian Cosma 7, 8

Concurs Escher

Inițiativa noastră de acum două numere a dat rezultate și o mulțime de cititori s-au încumetat să încerce să reproducă iluzia lui Escher în 3D. Unii au și reușit, într-o mai mică sau mai mare măsură, lucru pentru care stau mărturie imaginile de mai jos.

N-ar fi trebuit să încerce:
O duzină de cititori, cărora le transmitem pe această cale să se lase de meserie, deoarece atunci cînd nu ai talent, nu ai talent și gata. Iar fără talent... Mai bine că nu am avut suficient spațiu să prezentăm toate ciudățeniile pe care le-am primit...

Au fost foarte aproape de a cîștiga:

7. **Octavian Fedorovici** (fedo13@arad.ro): Introduce și personajele, care lipsesc din aproape toate celelalte lucrări. Fundalul verde nu a fost în mod sigur o idee fericită.

6. **Cezar Ionescu** (cezar128@yahoo.com): Iluzia este bună, apreciem și atenția pentru detaliu, dar n-a fost să fie...

5. **Marius Lupu** (mclupu@yahoo.com) : O imagine excelentă, care folosește însă scan-uri pentru background și grădină. Și e alb-negru...Păcat

4. **Eugen Erhan** (e_erhan@hotmail.com) : Imaginea lui Eugen este bună în general, însă păcătuiește printr-o deviație clară în partea de sus a apeductului și printr-o culoare ternă ce aduce cu texturile din Quake.

3. **Aurel Manea** (aurel_m@hotmail.com): Iluzia se apropie destul de mult de cea realizată de Escher. Ne-a plăcut modul original în care a fost reprodusă grădina.

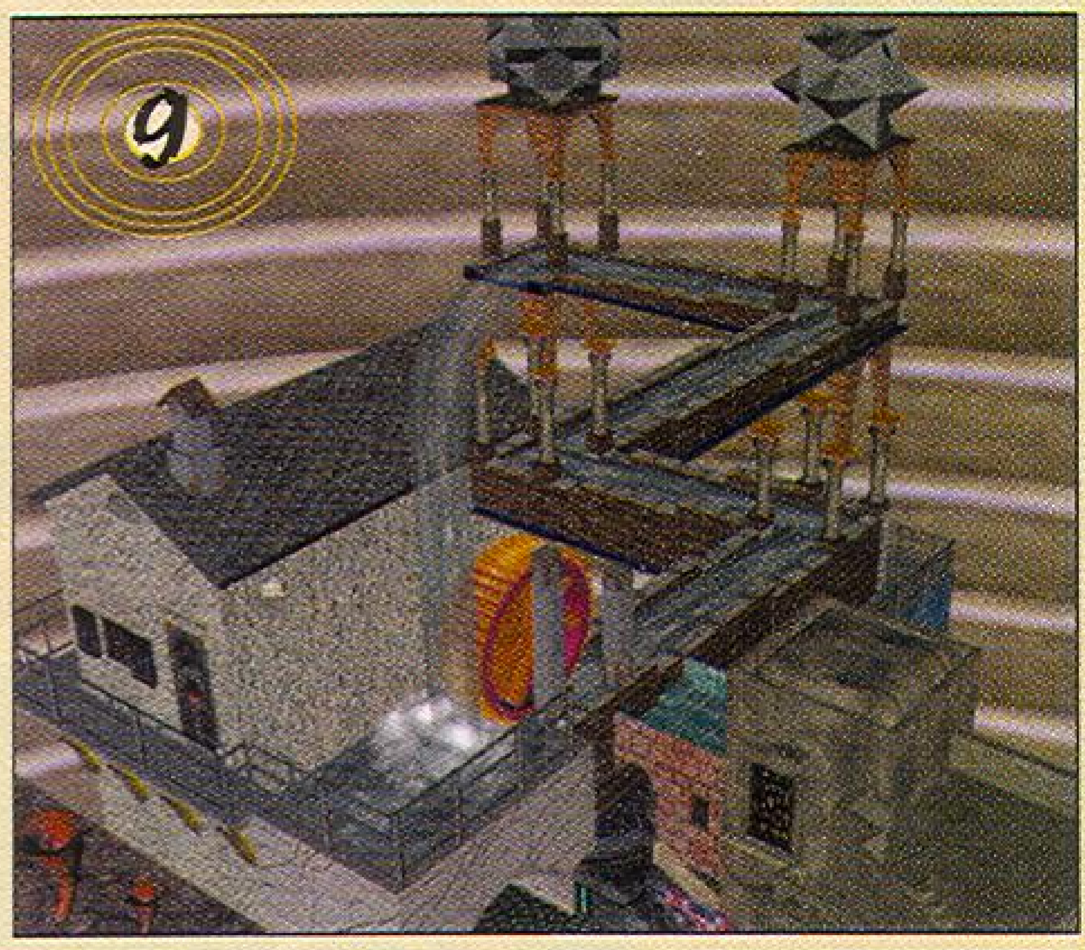
2. **Ștefan Giurgiu & Silviu Badea** (gsc_mtfr@yahoo.com & pieceMkr@ziplip.com): Profitînd de faptul că regulamentul concursului nu interzice lucrul pe echipe și nefiind deranjați de ideea de a-și împărți premiul în caz de victorie, cei doi cititori ai revistei noastre au realizat împreună o lucrare foarte bună. Apa arată foarte bine, însă clădirea per ansamblu pare că stă să cadă. Imaginea a fost realizată în Truespace 4, ceea ce dovedește că nu toți pasionații de grafică 3D folosesc 3D Studio Max și că se poate și altfel.

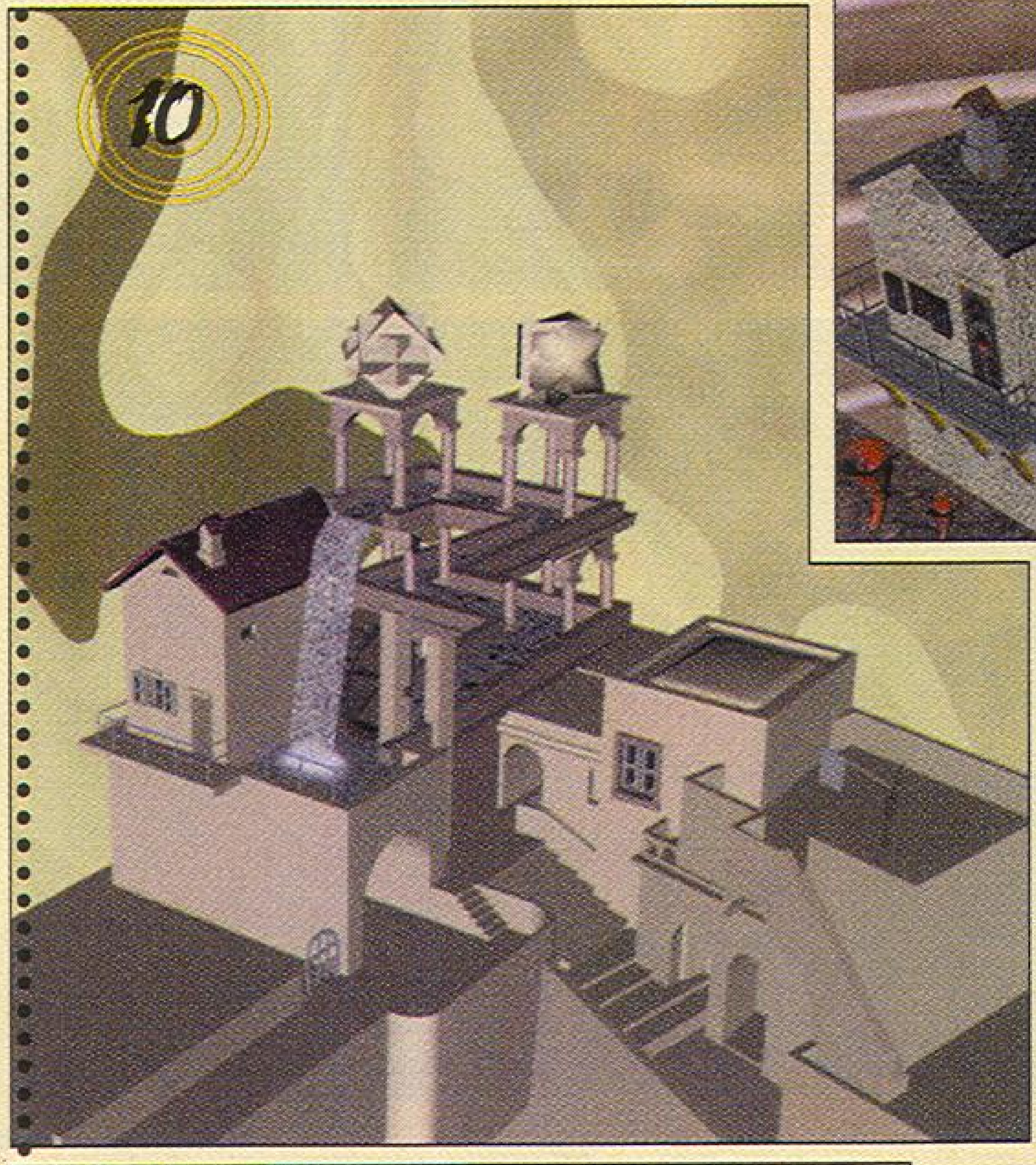
Mai au de învățat:

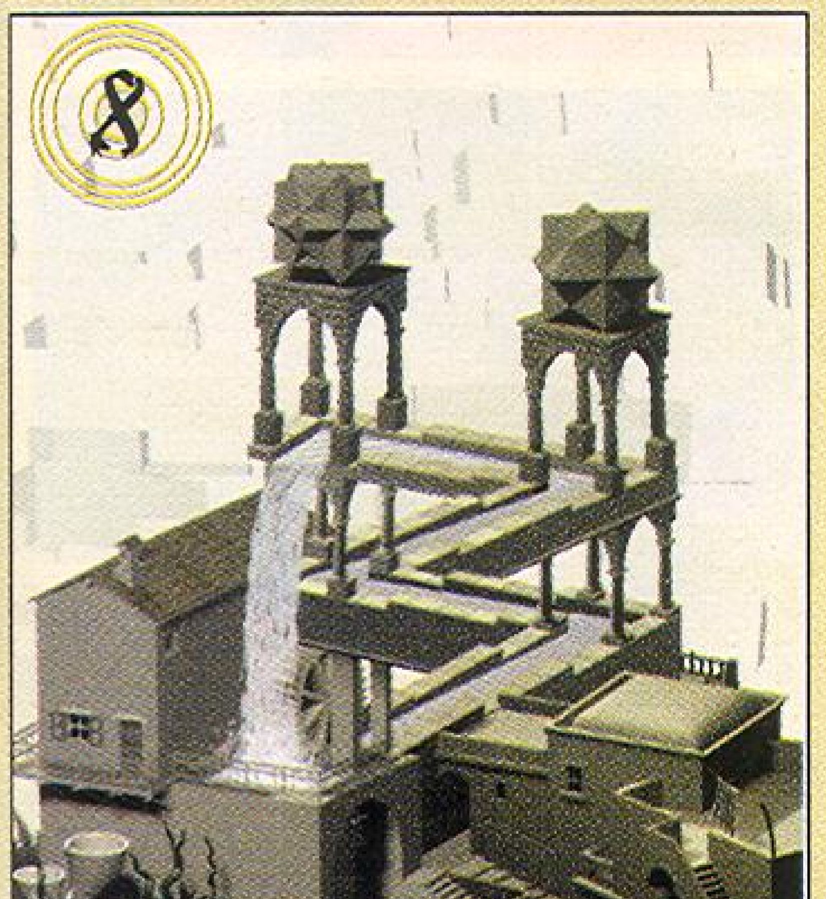
10. **Adrian Cristea** - O lucrare nefinisată care aduce mai mult cu un coșmar imaginat de Hieronymus Bosch decît cu iluzia lui Escher. Mult noroc data viitoare.

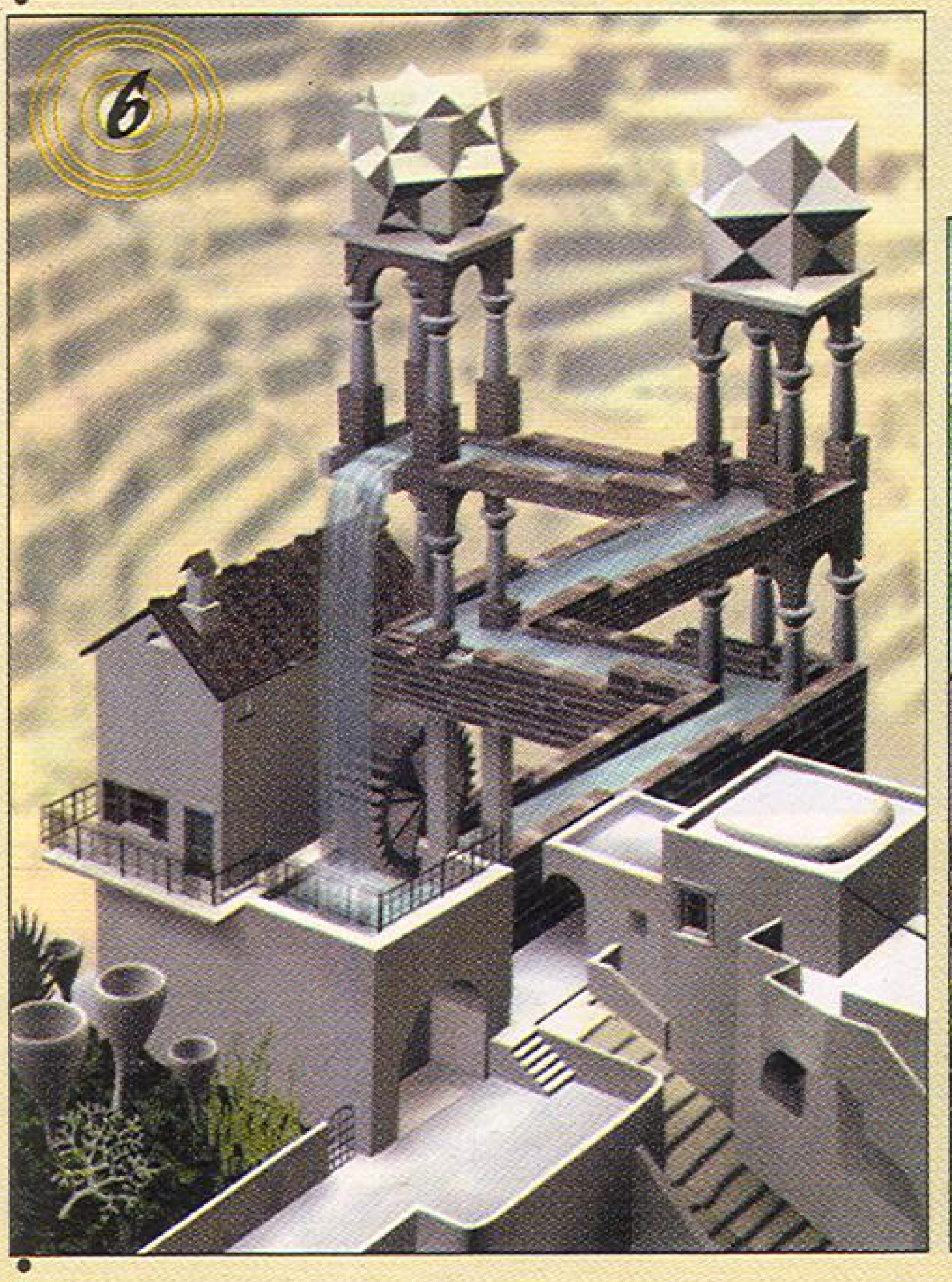
9. **Costin Novac** - Un ansamblu alambicat de culori, original ce-i drept, dar în mod sigur departe de ceea ce vroiam noi.

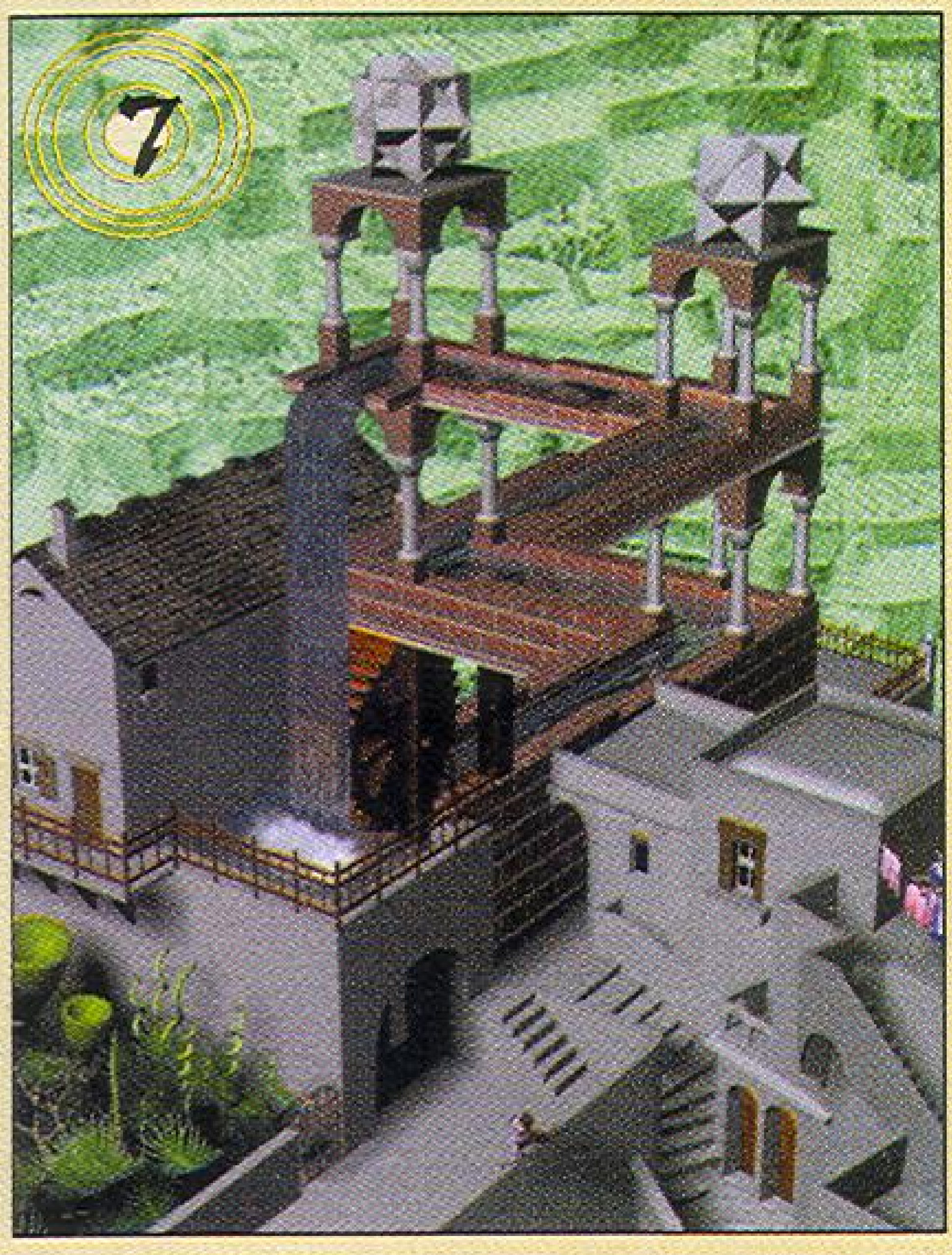
8. **Sorin Sava** (sorinls@hotmail.ro): O lucrare îngrijită, dar din păcate nefinisată pe alocuri, iar apeductul este mult prea strîmb în partea de sus.

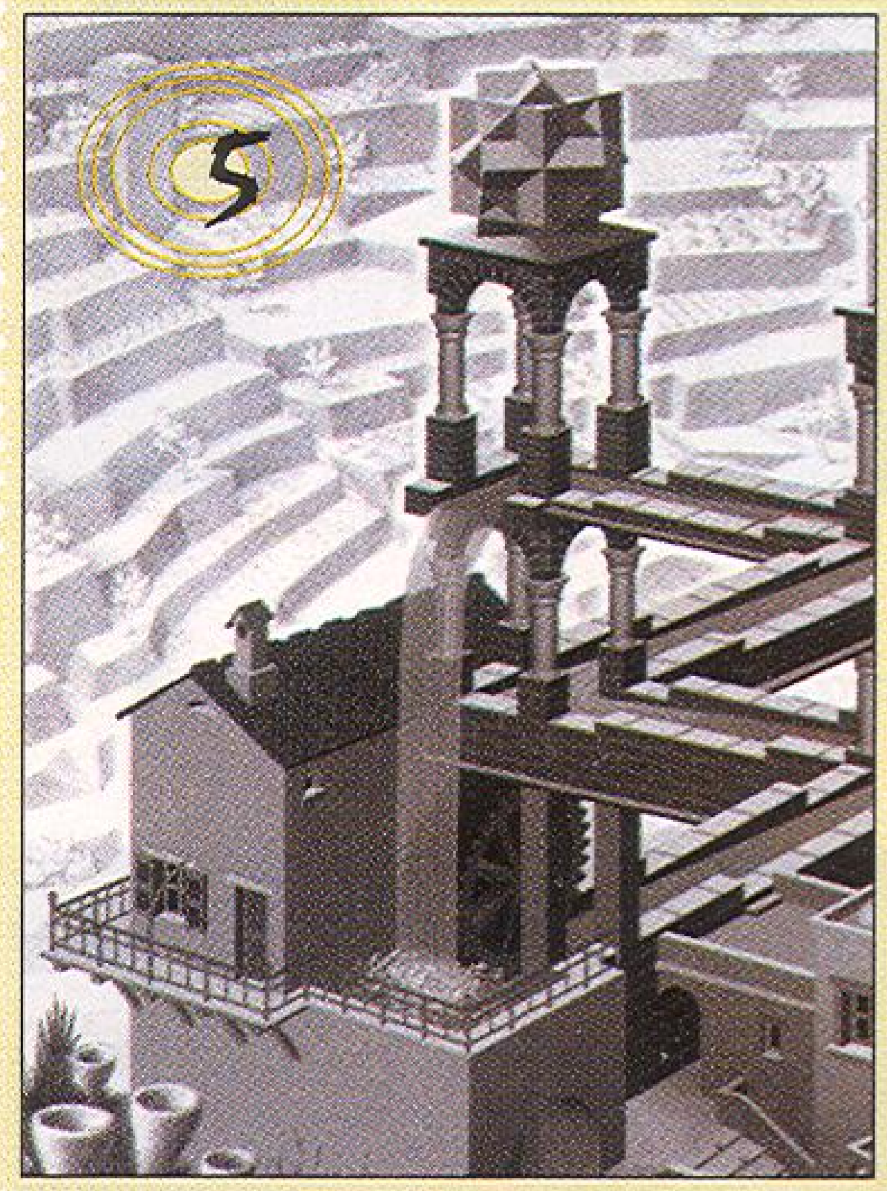


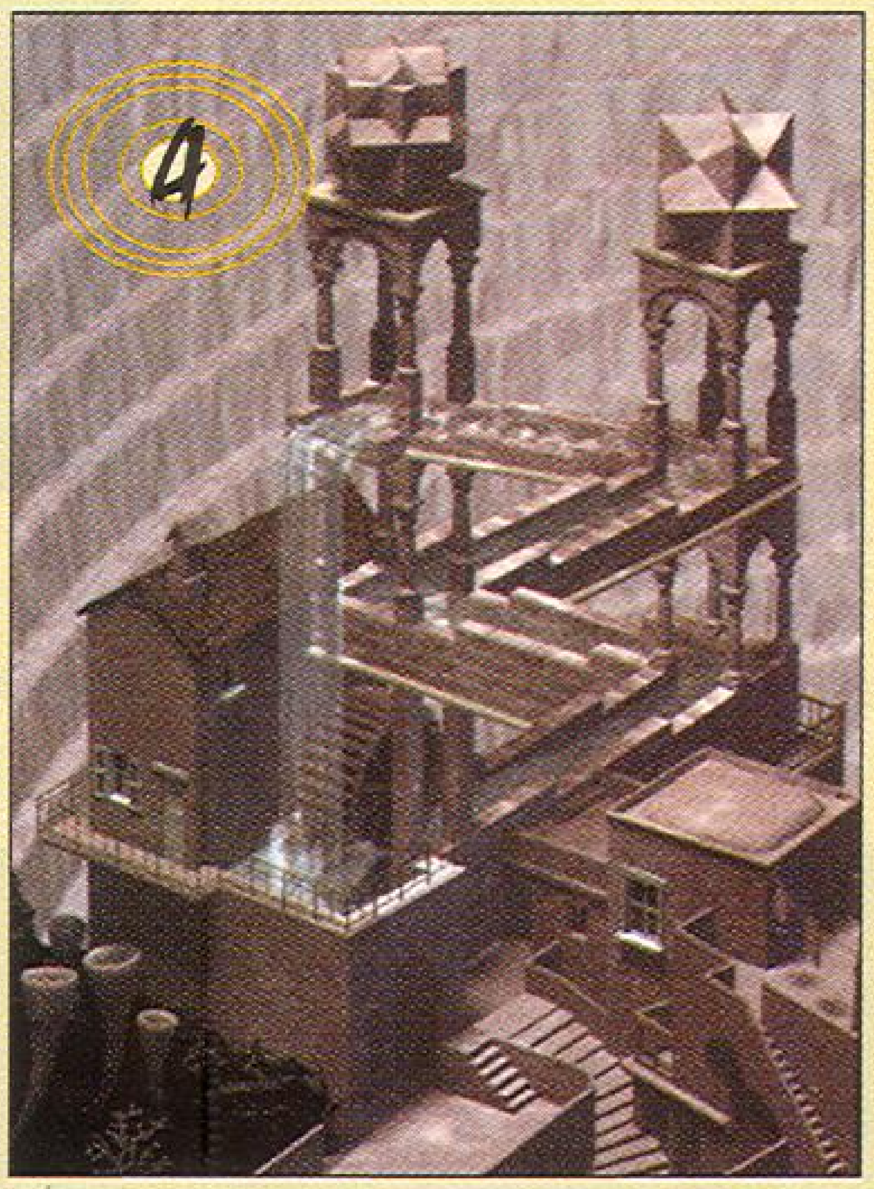




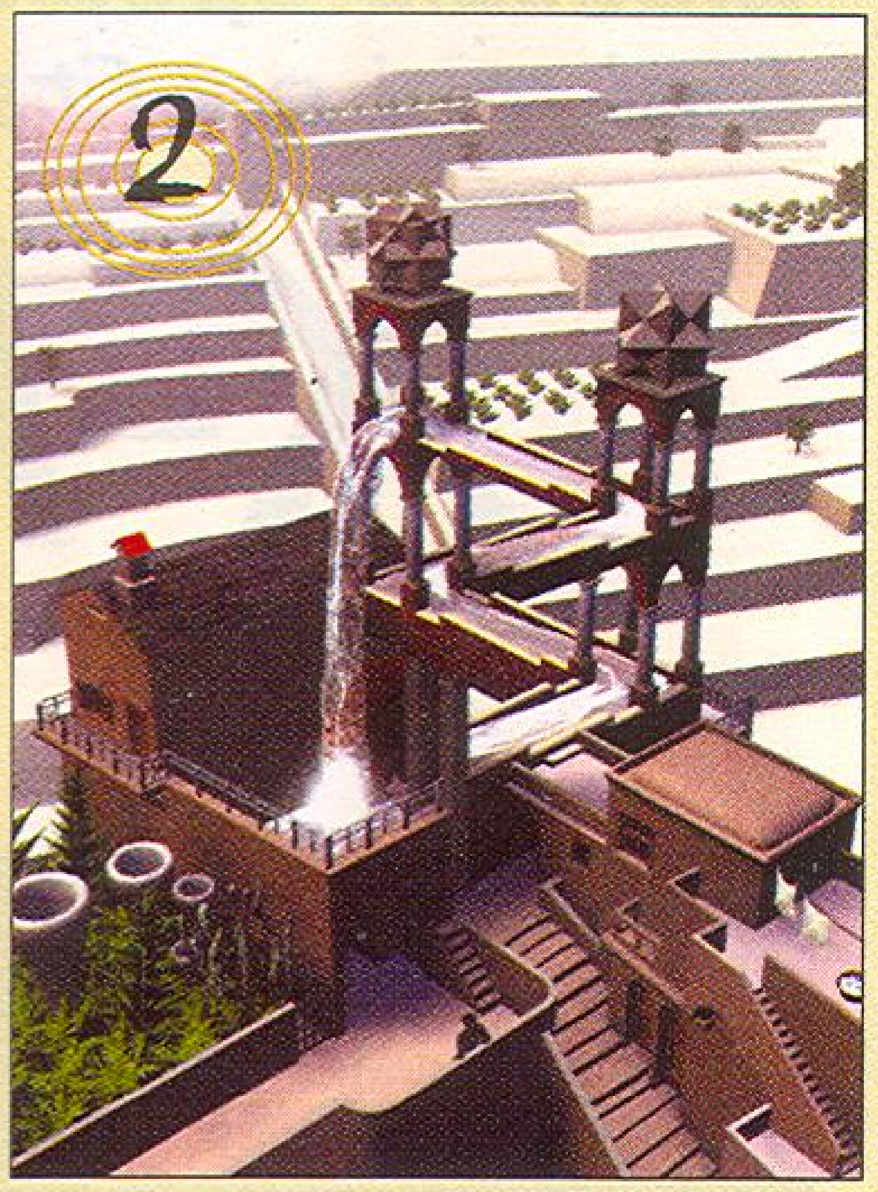








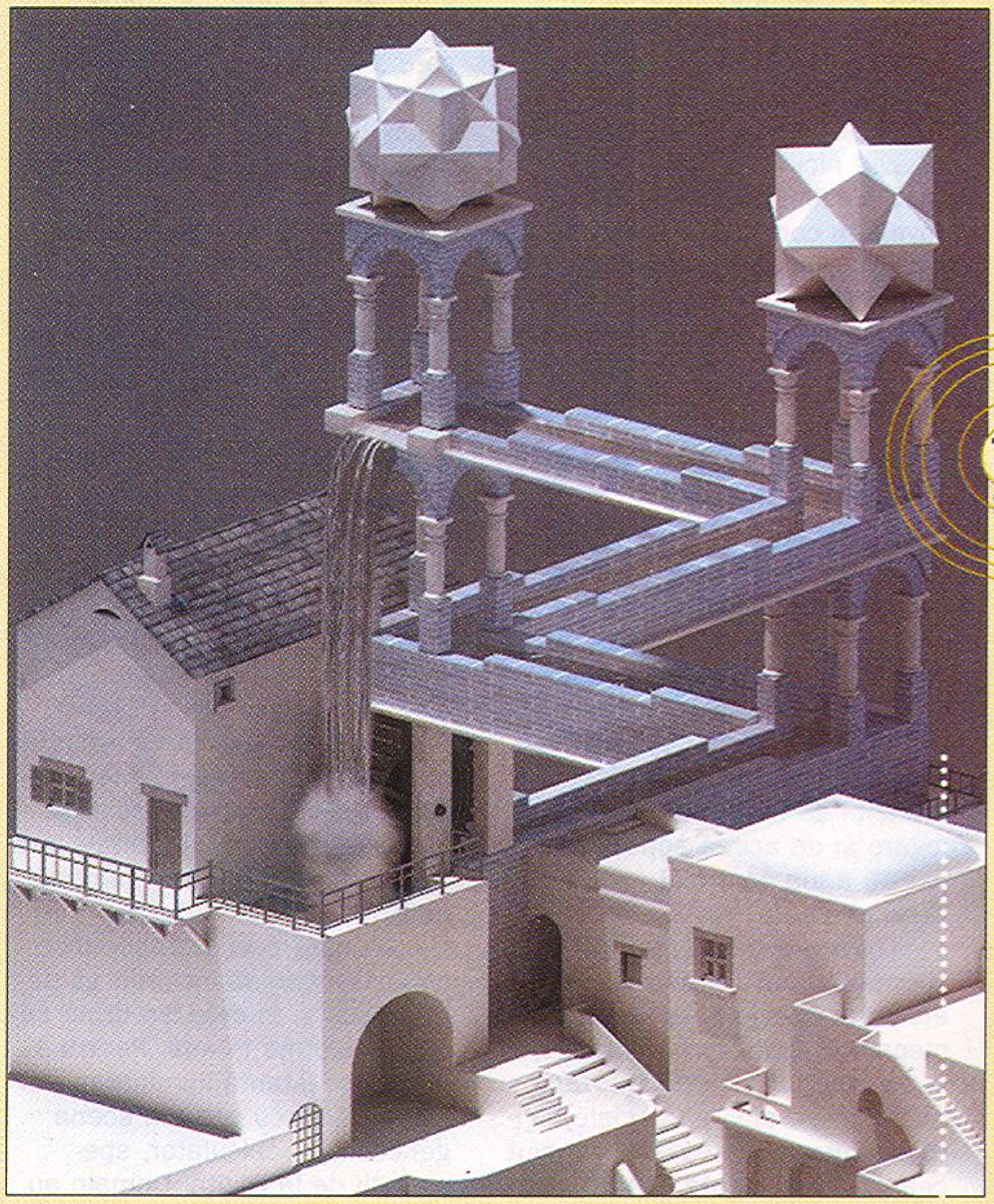


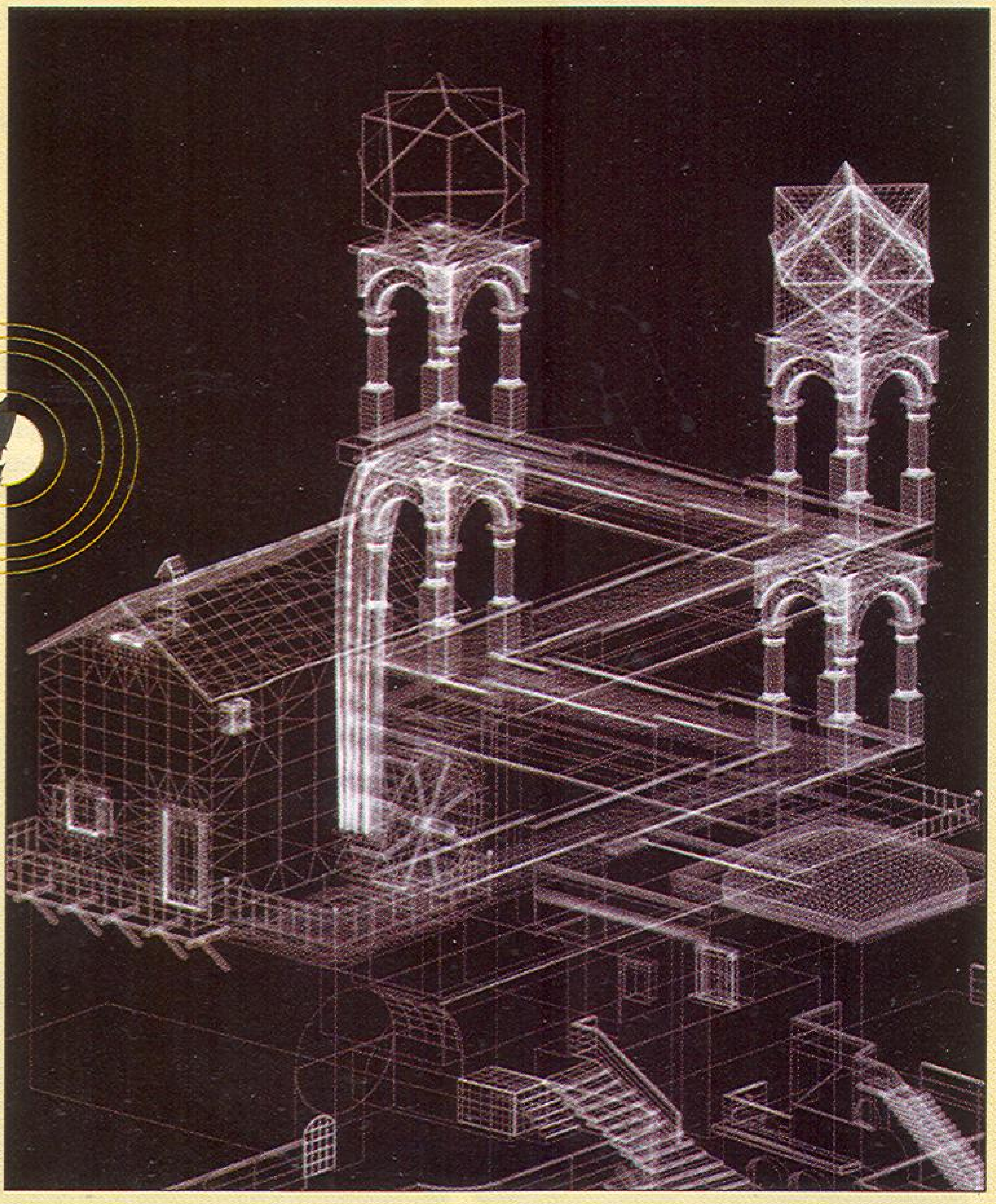


And the winner is:

1. Radu Balaban

Cred că toată lumea va fi de acord că aceasta este imaginea care arată cel mai bine dintre toate cele care au participat la concurs. Este uşor de observat că lipsesc atît fundalul, cît şi personajele, dar regulile concursului spuneau că ele sunt opţionale. Dacă n-ar fi lipsit, imaginea ar fi fost de-a dreptul genială. În rest, iluzia este corectă, asemănarea aproape de perfecţiune. Lucrarea lui Radu Balaban este o adevărată bijuterie arhitectonică, pusă în valoare de iluminarea globală. El este cîştigătorul. Am zis! Radu va primi premiul acestui concurs, un pachet Animatek World Builder variind nu mai puţin decît un pic peste 1000$. Felicitări.







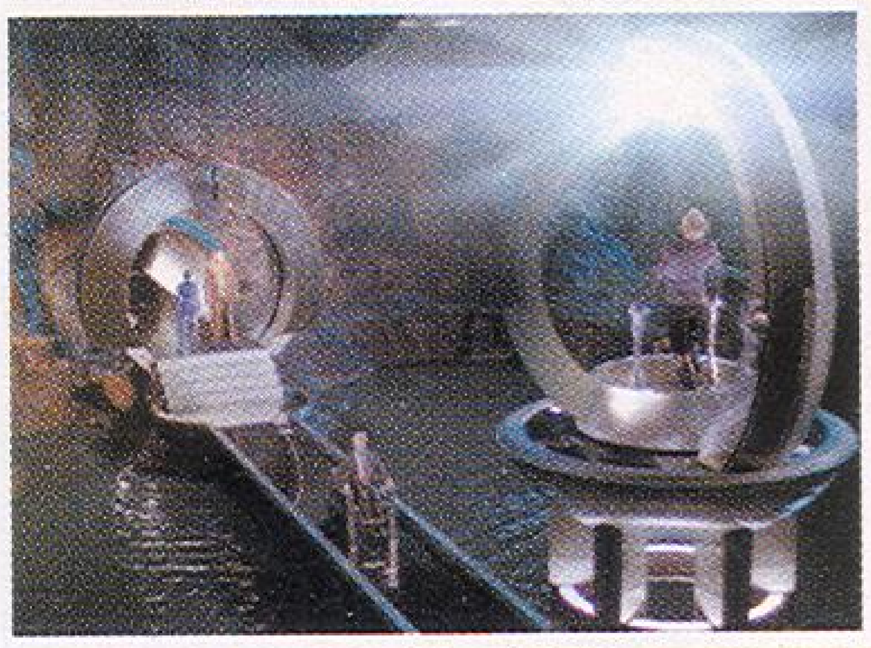
Efectele speciale: (cel mai profitabil domeniu al multimedia)

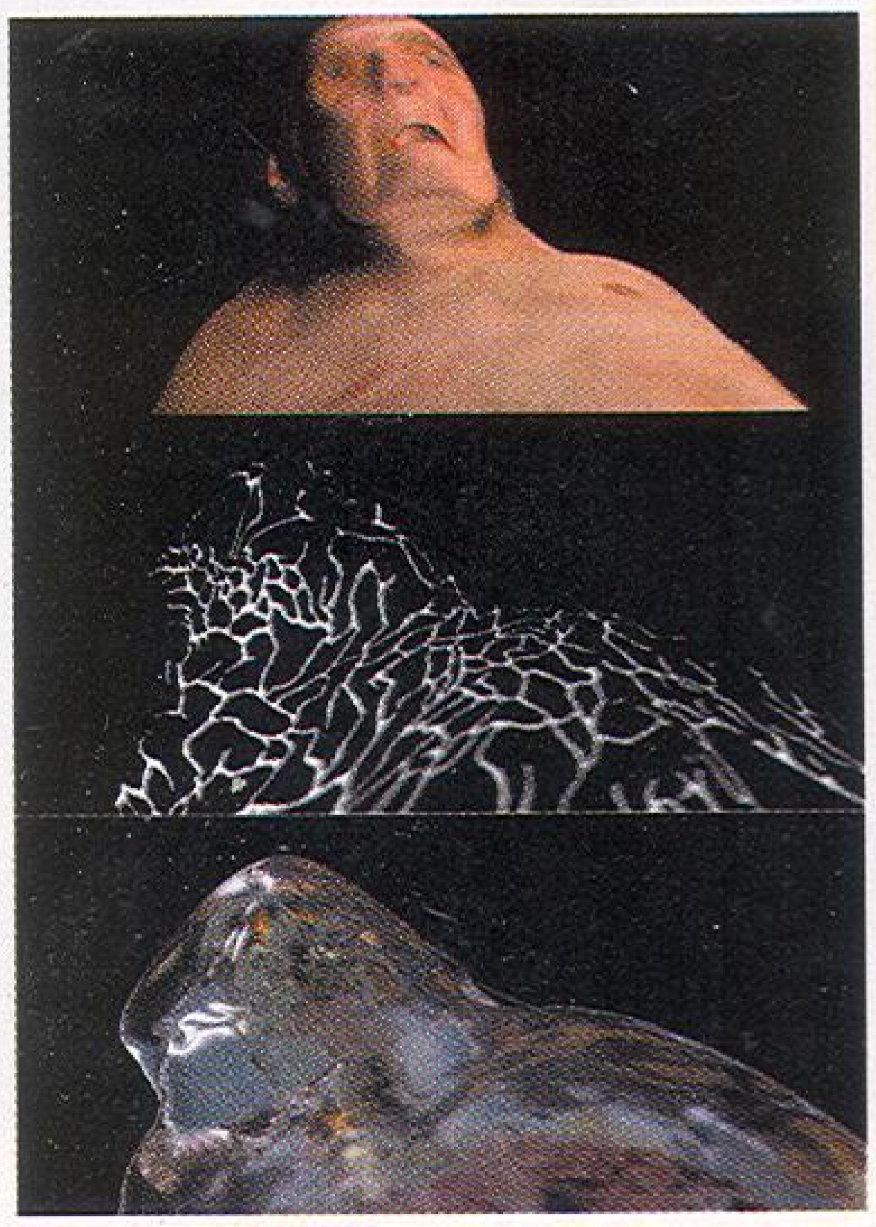
X-Men

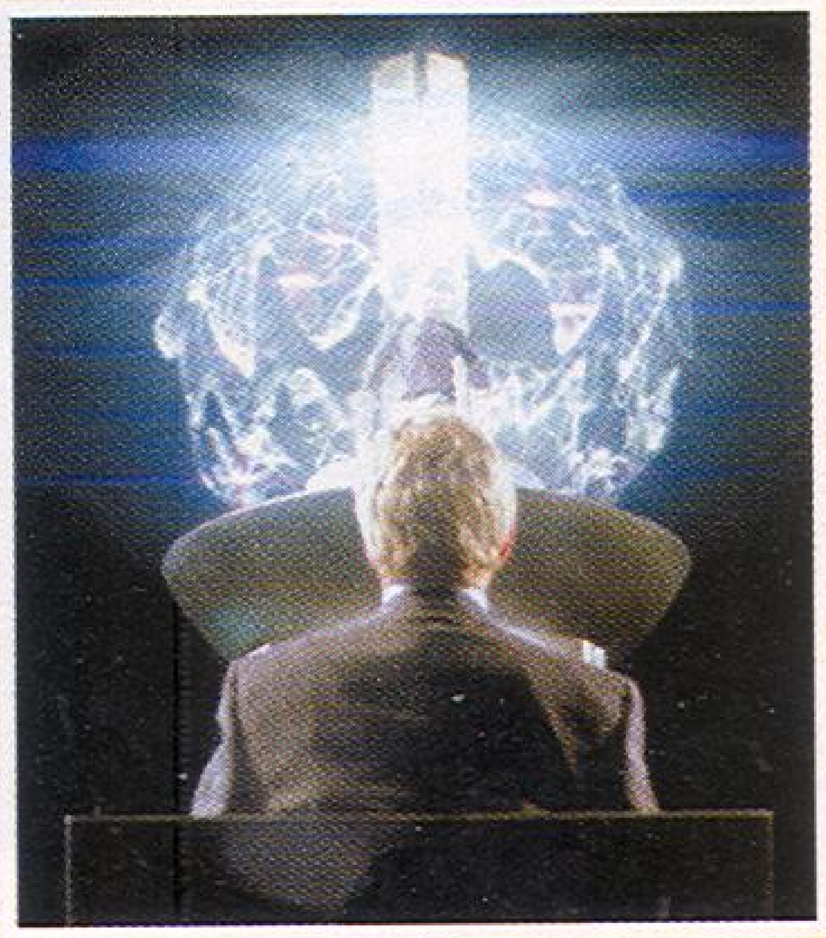
Tip articol: Prezentare - Redactor: Adrian Dorobat











Față de peliculele obișnuite, un film ca X-Men are de înfruntat o problemă în plus: aceea de a se ridica la înălțimea așteptărilor milioanelor de fani, care nu acceptă surogate, ci vor ca totul să fie conform cu tiparele cu care ei s-au obișnuit. Iar când producția implică transpunerea în realitate a acțiunilor unor eroi-mutanți dotați cu puteri supraumane, e clar că specialiștii în efecte speciale vor avea mai mult de muncă decât actorii. Personajele create de desenatorul Stan Lee, grupate sub numele generic de X-Men, (deși numeroși membri ai grupului sunt femei) se numără printre cele mai celebre personaje de benzi desenate din Statele Unite și nu numai. Apariția lor la mijlocul anilor 1960 a însemnat intrarea în istorie pentru studiourile Marvel. Pe un fond de nereușită al filmelor cu super-eroi - Superman, Batman și Spawn nu au avut nici ei un foarte mare succes - filmul istorisește povestea conflictului dintre două grupuri de mutanți: unul condus de profesorul Xavier, un om de știință ce a adunat sub tutela sa numeroși mutanți și speră într-o conviețuire pașnică a acestora cu oamenii obișnuiți, iar celălalt condus de Magneto, un mutant care și-a trăit copilăria într-un lagăr din Varșovia și care prevede că prejudecățile oamenilor obișnuiți vor face ca mutanții să fie trimiși și ei în lagăre și de aceea acționează pentru a lua controlul asupra rasei umane.

"filmul istorisește povestea conflictului dintre două grupuri de mutanți"

O armată de oameni a fost cooptată pentru realizarea efectelor speciale: peste 100 de mecanici, cascadori, miniaturiști și nu mai puțin de doisprezece studiouri de efecte speciale digitale. Dintre acestea, trei au avut cea mai importantă contribuție: Digital Domain, Cinesite și Hammerhead Productions. Dintre ele, Digital Domain este creditată cu cele mai multe scene FX realizate: 149, dintre care 146 au apărut în cele din urmă în film. La început, cei de la Digital Domain se angajaseră să creeze scenele ce portretizau "bârlogul" lui Magneto, dispozitivul acestuia de transformat oameni normali în mutanți și bătălia climatică dintre echipa X-Men și Magneto și acoliții săi, ce se desfășoară în vârful Statuii Libertății. După ce lucrul la acestea a început, producătorii au fost încântați de rezultatele parțiale și i-au însărcinat pe cei de la Digital Domain și cu realizarea aparatului de zbor al echipei X-Men, cu tot cu peisajul virtual pe care acesta urma să îl survoleze, precum și scena morții senatorului Kelly.

Această scenă presupunea ca personajul să înceapă să se lichefieze și în cele din urmă să se transforme în apă. Pentru a păstra constantă iluminarea din scena reală cu cea din scena generată pe calculator, specialiștii de la Digital Domain au fotografiat o sferă din metal cro-

mat plasată în centrul scenei de pe platoul de filmare. O dată ce caracteristicile iluminării au fost înregistrate pe peliculă, filmul a fost scanat și imaginea a fost proiectată ca textură pe o sferă 3D în programul Houdini al celor de la SideEffects. Aceasta a fost apoi mărită până cea ajuns la dimensiunile camerei din platou, permițând graficienilor să construiască o replică exactă a acesteia, incluzând o iluminare fidelă și realistă. Pentru restul scenelor 3D, modelele folosite de Digital Domain au fost construite în Maya și randate după caz cu ajutorul lui Pixar's Renderman, Lightwave sau Vmantra, un renderer highend de la SideEffects. Cinesite, o companie cunoscută mai mult pentru editarea 2d a peliculelor, așa numitul compositing, s-a angajat să realizeze și animații 3D pentru X-Men, printre acestea numărându-se și căutarea de potențiali mutanți cu ajutorul camerei Cerebro, un soi de holospațiu care îi amplifică abilitățile paranormale, permițându-i să descopere persoanele cu abilități deosebite în mulțimea de indivizi comuni de pe străzile New York-ului. Camera Cerebro a fost în întregime generată pe computer, avându-se grijă însă ca elementele din ea să se potrivească cu elemente din platou.

Tot Cinesite a mai realizat și fulgerele care o înconjoară pe Storm, o eroină ce poate modifica vremea în jurul ei, precum și limba de amfibian a caracterului negativ Toad. Acest apendice elastic și lipicios a fost creat de animatorul John Van Vliet în Maya, cu modificări adiționale aplicate în Elastic Reality. Rezultatele au fost excelente. "Toad a fost facut să pară periculos... Genul de tip căruia îi face plăcere să fie rău și căruia nu-i pasă dacă își murdărește puțin limba...". Fulgerele care țâșnesc din părul lui Storm au fost desenate manual, deoarece John Van Vliet a fost de părere că efectele digitale nu le pot întrece încă pe cele create cu mâna personală de un artist cu experiență.

Ultima, dar nu cea din urmă firmă participantă la realizarea efectelor speciale a fost Hammerhead Productions. Aceștia s-au ocupat în principal de realizarea efectelor pentru Wolverine (ghiarele de oțel care țâșnesc din mâinile acestuia) și pentru Cyclops (raza laser pe care o folosește în luptă). Aceasta din urmă și modelarea lamelor de metal nu le-au pus prea mari probleme. Singurele dificultăți pe care le-au întâmpinat au fost în domeniul morphing-ului, care era folosit atunci când ghearele lui Wolverine ieșeau sau se retractau, deoarece schimbările la nivelul pielii și al mușchilor de pe mâna trebuiau să fie bine reprezentate iar regenerarea epidermei trebuia să fie realistă. De altfel și restul efectelor ce prezintă vindecarea rănilor lui Wolverine au fost realizate tot de Hammmerhead.

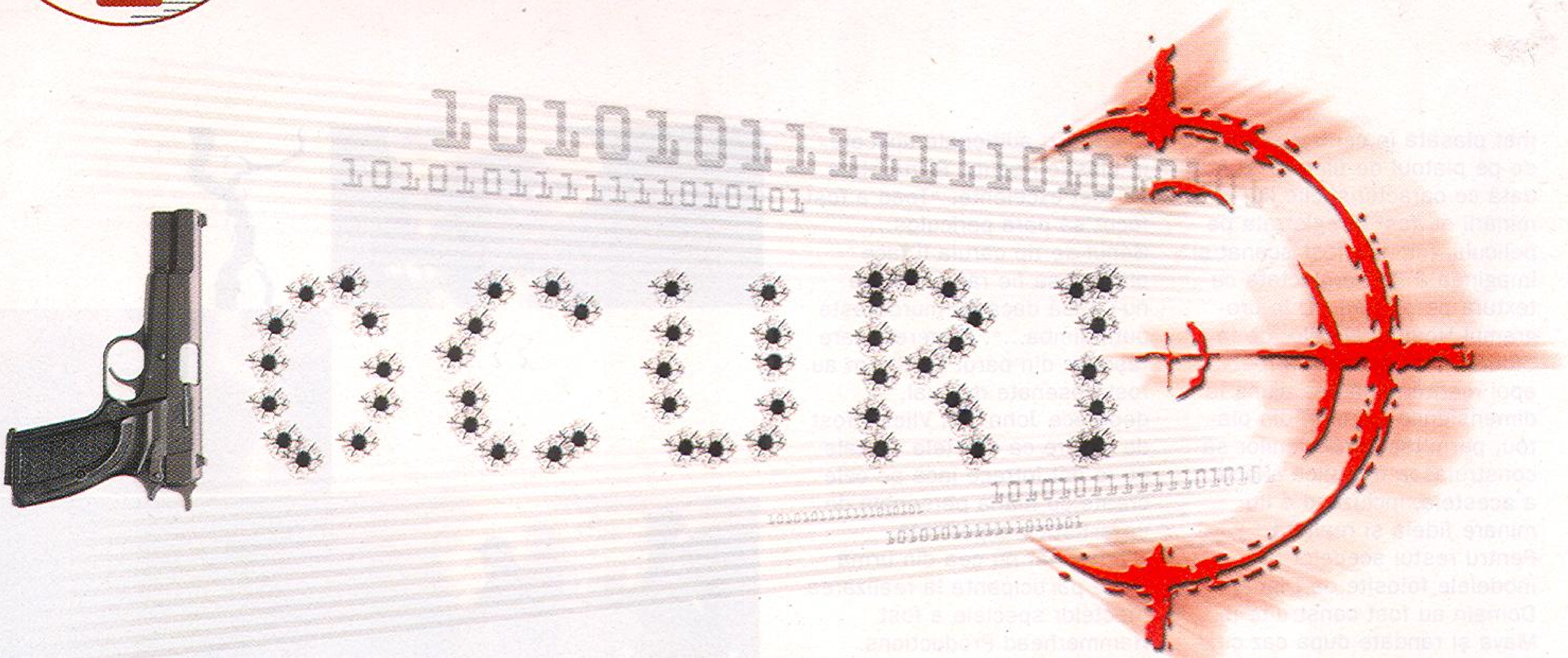
Filmul este și la noi pe ecrane, așa că nu îl ratați, chiar dacă nu sunteți fani X-Men. Are ceva mai multă adâncime decât filmele obișnuite cu supereroi. Iar dacă asta nu vă pasionează, vizionați-l măcar pentru efectele speciale.



Sus (de tot)- Realizarea fulgerelor pentru Storm. Mai jos- inserarea pistoalelor în scena deja filmată. Și mai jos- Limba lui Toad, creată în Maya și introdusă în film la post procesare. Cam așa lucrează profesioniștii...







JOCURI PE DREPTURI

THQ și drepturile Tetris



Tetris, poate cel mai popular joc creat vreodată, este acum dreptul exclusiv al celor de la THQ. Până în 2004 ei vor fi singurii care vor avea voie să-și arate talentele în noi variațiuni pe această temă, fie că e vorba despre platforma PlayStation 2, Xbox, GameBoy Advance sau PC. În plus, ei pot interzice publicarea respectivelor pe Net, wireless, GSM sau orice alt tip de PDA, dacă doresc. Neplăcut dar adevărat.

DESPRE LEGEND SI...

Alte legende

Legends, jocul de la Infinite Machine bazat pe engine-ul de Unreal Tournament nu va mai apărea pentru PC, cum se credea inițial, ci doar pentru XBOX și va fi distribuit de către THQ. Într-un inteviu recent, lead designer-ul Justin Chin a încercat să explice această schimbare, declarând ceva despre o dorință mai veche a celor de la Infinite Machine de a migra spre piața consolelor (mult mai profitabilă, se pare) și o realizare ceva mai rapidă decât se așteptau a acesteia atunci când distribuitorul le-a cerut mai întâi o versiune pentru consolă.



Pe scurt

Chemical Existence
Pentru fanii Half Life, dar cu trimiteri și spre alți jucători, ceva mai inocenți, Red Genesis lansează acest "total conversion", ce se prezintă mândru cu arme, decoruri, inamici și poveste (povești) cât se poate de noi. **Detalii: www.redgenesis.com.**

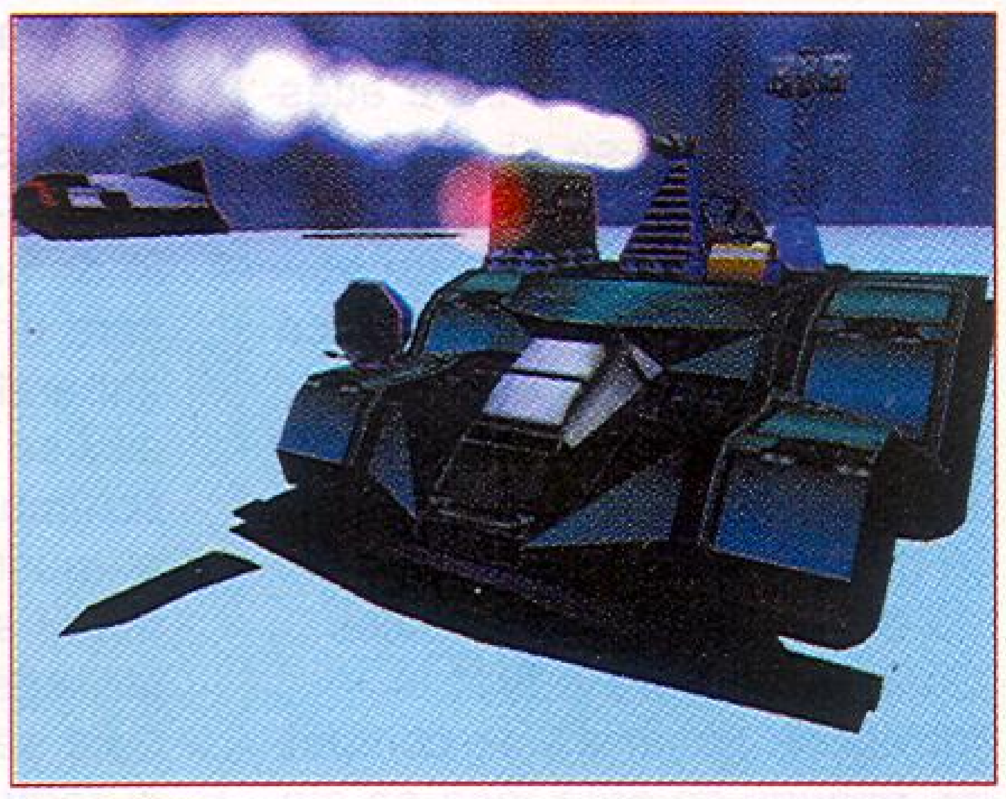
Microsoft face sport
Baseball 2001, NFL Fever 2000 și NBA Inside Drive 2000 într-o singură cutie. Toate de la această minune a tehnologiei moderne, numită laconic Microsoft. Cine își împarte viața între Eurosport și ESPN se poate încumeta. **Detalii: www.microsoft.com/sports/**

Combat Flight Simulator 2
WWII Pacific Theater este titlul acestui joc, disponibil momentan doar în State. Nu este încă foarte clar dacă noua versiune se va bucura de opțiuni inovatoare în același stil cu sistemele de operare, dar, de vom afla cumva, vă vom spune și vouă.

Metal Gear Solid PC
Din nou Microsoft, din nou o preluare de titlu. De data aceasta avem de-a face cu versiunea pentru PC a jocului cu același nume de la Konami, destinat consolelor. Pe cutie scrie ceva despre acțiunea supărată, contrabalansată pe alocuri de spionajul tacit și "tactical stealth-ul" originalului. **Detalii: Demo pe CD**

Sub tejghea dar si in magazin:

MindRover



Un "simulation/strategy game" de la CogniToy, MindRover: The Europa Project este jocul care îți permite să creezi roboței după pofta inimii, numai pentru ca mai târziu să-i pui la întrecere într-un peisaj full 3D, și folosind ca probe diverse scenarii, de la curse, puzzle-uri și sporturi până la deja clasicele bătălii strămoșești.

RELEASE DATE-URI

Talonsoft

Talonsoft și-a recunoscut în sfârșit în mod public (și cu scuzele de rigoare) dățile de lansare. Cele mai apropiate sunt după cum urmează:

JetFighter IV - 31 octombrie, 2000
The Devil Inside - 31 octombrie, 2000
Rising Sun: Kamikaze Pack- Decembrie 2000
Age of Sail II - ianuarie 2001
Mafia: La Cosa Nostra- aprilie 2001

BABEL MEDIA FORMEAZA...

Hit Squad

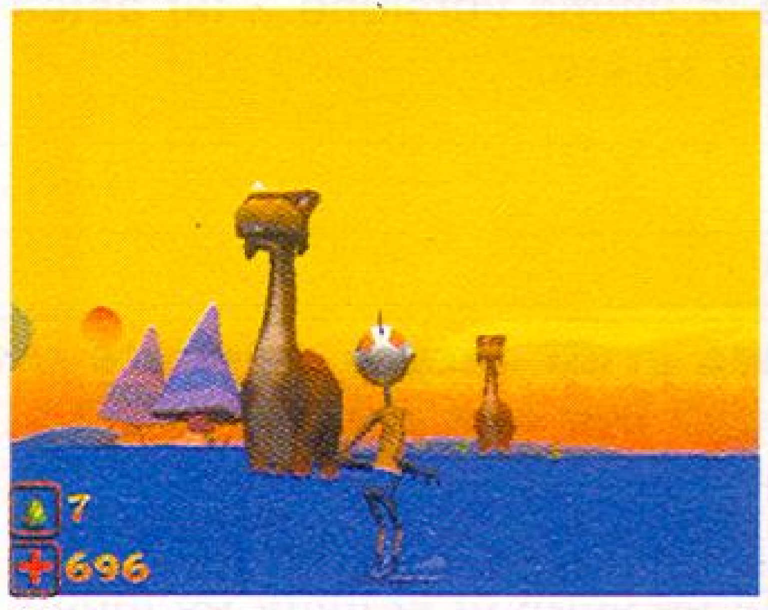
Respectivul eveniment este, cred, cel mai interesant lucru întâmplat luna aceasta. Babel Media face un pas spre glorie (şi se pregăteşte să fure pâinea de la gura beta-tester-ilor) înfiinţând o echipă QA mobilă de intervenţii rapide (care acţionează oriunde pe glob), destinată game design-erilor cu deadline-urile strângându-i de gât. În esenţă, squad-ul reprezintă o adunătură de nebuni (ei le zic "profisionişti", dar cred că nici cu ce le-am spus eu nu sunt prea departe de adevăr) care sunt gata să lucreze 24 ore din 24, şapte zile din şapte, pentru a testa şi duce la bun sfârşit prin procedurile finale orice titlu, indiferent de gen sau colorit politic. În plus, Babel mai înfiinţează şi un "testing facility" local (lucrând tot nonstop), pentru a face faţă cerinţei imense ce speră ei că va apărea odată cu apropierea Crăciunului (deadline-ul uzual pentru majoritatea firmelor).

Detalii: www.babelmedia.com

Un cadet cu nume mic

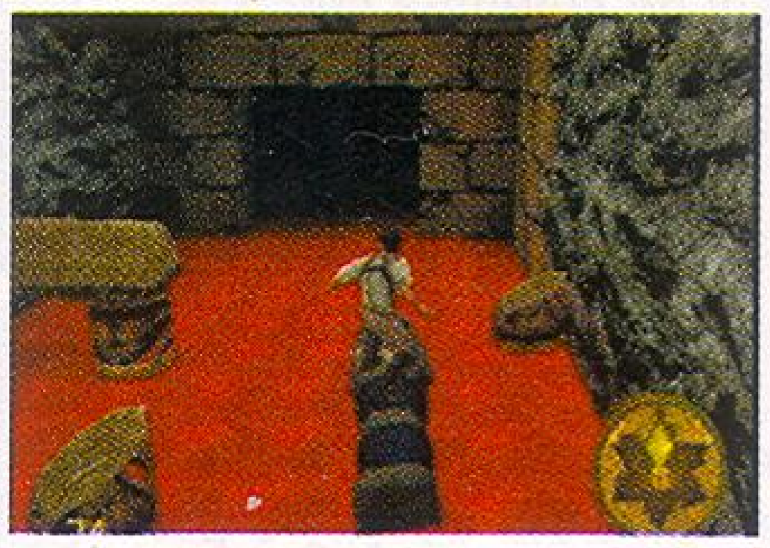
"M" the Space Cadet

M, un joc cel puţin straniu, aflat undeva la limita dintre "la mişto" şi "hai să vedem ce iese" se adevereşte a fi până la urmă un fel de adventure cu mult, mult combat, în care inamicii te ameninţă cu arme ce variază între lasere şi boomeranguri până la fructe specifice planetei pe care tu, o entitate ciudată, ai eşuat cu mult succes. Scopul tău este de a-ţi regăsi componentele navei împrăştiate peste tot, şi, eventual, de a rămâne în viaţă, deşi, cu forma pe care o ai lucrul din urmă s-ar putea adeveri dificil.



DUPA FILM ACUM SI JOCUL

Mummy



După filmul acela dubios care a extaziat gagicile de prin sălile cinematografelor naţionale cu personajele sale masculine, Mummy îşi face acum din nou apariţia, transferând spiritul proaspăt (re)decedatului Imhotep într-un joc pentru PC. 12 niveluri diferite ca tematică, acţiune non-stop şi tot soiul de surprize surprize (din păcate cadavrul Andreei Marin nu se va afla printre ele) sunt aclamate în cuvinte puţine dar sugestive de către firma producătoare, Rebellion.

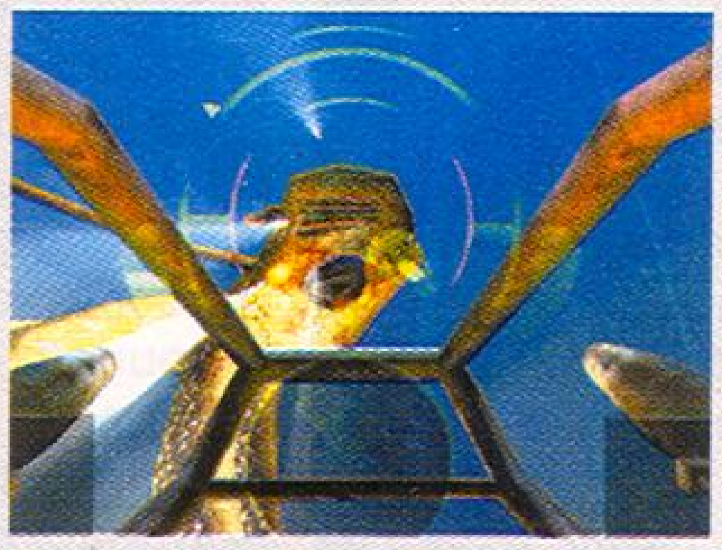
Pe scurt

Zeus

Cea de-a şasea (J) strategie urbană venită din partea domnilor Impressions, Zeus: Master of Olympus, este şi ea disponibilă acum. Acţiunea se desfăşoară într-o lume plină de eroi, zei şi gagici care arată bine. **Detalii:** www.impressionsgames.com

De la Aqua la Aquanox

Archimedian Dynasty a fost destul de interesant la vremea lui, iar Massive Development s-a gândit să-l continue cu un nou joc, iniţial numit Aqua. Între timp însă băieţii s-au trezit cam nemulţumiţi, Aqua nu



exprima exact, se pare, senzaţia de întuneric şi cruzime pe care o va deveja viitoarea lor producţie, asa că au schimbat numele din Aqua într-unul ceva mai sugestiv şi mult diferit, adică AquaNox. **Detalii:** www.massive.de

Ressurection ressurectat

Un real-time fantasy role-playing adventure game de la Nebula poate suna interesant la o primă vedere, dar cei care vor să arunce mai multe pot s-o facă, începând de astăzi, şi chiar cu mare uşurinţă. Demoul este deja disponibil pe net, şi în curând, pe CD-urile bulgăreşti.

Zero-G Marines

Există un început pentru toate- începutul pentru Strategy First înseamnă Zero-G Marines- un first person squad based combat game a cărui actiune este plasată în spaţiu. Pentru mai multe detalii aşteptaţi până în al 3 trimestru al anului 2001 sau treceţi pe la www.strategyfirst.com între timp.

DEFENSE COMMANDER

Minigame

Minigame-urile au avut întodeauna un statut special în lumea jocurilor, reprezentând deseori mai degrabă cartea de vizită a vreunui producător decât un proiect "full scale". Defense Commander nu face nici el excepţie - realizat de către Titanium Studios pentru Microsoft, ca exemplu de ce îi duce mintea şi cam ce ştiu să facă, el îmbină simplitatea gameplay-ului cu acţiunea suficient de antrenantă şi o grafică de-a dreptul plăcută. Unde mai pui că e gratuit şi cât se poate de mic (dacă am noroc, îl găsiţi sub forma celor 6 megi pe CD-ul din luna viitoare). **Detalii:** www.titaniumstudios.com/games.html

DEMNITATE AU BA?

Iron Dignity

Oricât n-ar părea de surprinzător, pământul continuă să fie ameninţat de un război nuclear şi salvarea sa stă din nou... ei bine, nu chiar în mâinile tale, dar oricum, în mâinile unei echipe de elită al cărei membru eşti. Acţiunea este plasată în cele mai palpitante locuri de pe glob, de la Siberia îngheţată până la Africa numai bună de plajă. Toate luptele se desfăşoară în grupuri de până la 15 unităţi (moderne şi cât se poate de SF, bineînţeles), jucătorul având posibilitatea să le conducă tactic sau să preia controlul direct al uneia dintre ele. Vor exista şi modele aeriene, iar producătorii încearcă să standartizeze cumva interfaţa, pentru a nu confuza sărmanul pilot care tocmai a sărit dintr-un tanc numai bine pentru a ateriza într-un avion. În rest, ce pot să zic... BattleZone şi urmaşii săi. **Detalii:** www.iron-dignity.com





Jocuri In Box

Traian Bostan:
"Dacă am vreun regret atunci acesta este că nu există încă vreo zece reviste care să se ocupe de jocuri"

From: Mihai

Salut [..]. Vă cumpăr revista de mult timp și cred că sunteți mai [cenzurat] decât ****L.
1. Cand apare Return to Castle Wolfenstein de la Id SoftwareĂ
2. Cand puneți jocuri full pe CD?
3. Cand apare în Romania Duke Nukem Forever?

Reply:

Păi să vedem. În ceea ce privește Return to Castle Wolfenstein, dacă aș fi rău ți-aș spune că-l vei găsi atunci când vei găsi și jocuri full pe CD... Adevărul este însă că nimeni nu știe cu adevărat o dată precisă. Despre Duke Nukem Forever am sunat la distribuitorul (viitor) al lui la noi. Răspunsul pe care l-am primit a fost " În curând...în curând". Sincer, chiar asta mi-au zis. Pe cuvânt.

Sent Item

From: Still

În numărul trecut, Messiah avea un scor mai mare decât MDK2, dar în băruțele de comparație MDK era prezentat ca mai bun. Erați cumva beți toți când le-ați notat, sau voi nu vă vorbiți între voi când scrieți?

Reply:

Frumoasă întrebare deși sincer să fiu, speram să treacă neobservată chestiunea. În primul rând, după cum poate ai văzut, ambele articole au fost scrise de către mine, deci tot eu am dat și ambele note. În al doilea rând, MDK doiul, săracul de el, căpătase o notă ceva mai mare, dar în ultimul moment din considerente prea mari pentru a fi acum analizate am decis scăderea cu un pic a notei sale. Modificare în bare însă...s-a înțepenit pe traseu.

Sent Item

From: Radu (TOU)

Hei, de ce nu mai apare următorul număr, ați dat faliment? Puteți să-mi trimiteți și mie o listă mare de quest-uri ca Lost in Time, Egypt sau Monkey Island 4?

Reply:

Poftim? Nu, revista nu a dat faliment (sau dacă a dat, noi nu am aflat încă). Dacă putem să-ți trimitem o listă mare de quest-uri ca Lost in Time, Egypt sau Monkey Island 4? Nu, nu putem. Dacă găsești pe cineva care poate, spune-ne și nouă.

Sent Item

From: Stancu Georgian

Aș vrea să vă propun ca articolele despre simulatoare de mașini să fie scrise de niște oameni care chiar se pricep, maniaci în ale automobilului pentru că am văzut tot felul de încercări în a trata problema și prin alte locuri și nu mi-a plăcut deloc. Eventual puteți să mă [..]

Reply:

Situația este mai complicată decât ai putea crede, deși la o primă vedere serviciile unui împătimit ar putea reprezenta o posibilă soluție. Să-ți explic. Când Tresh a câștigat nu știu ce concurs de Quake cei de la PC Gamer l-au invitat la ei pentru o rubrică lunară despre FPS-uri- toată lumea a aplaudat voios atunci- se așteptau la nimic mai puțin decât vreun rai pe pământ- ceea ce au obținut însă... hmm... hai să spunem doar că a fost teribil de mult sub așteptări. Analogia este clară, sper. Pe de altă parte, după cum bine știi, împătimiții și maniacii se află mai întotdeauna în minoritate, ceea ce înseamnă că articolul scris de vreunul dintre ei va avea toate șansele să se adreseze unei zone prea puțin relevante de cititori. Marea majoritate a celor care joacă carmageddon, gp, nascar sau alt "simulator" sunt oameni normali, ca mine și ca tine (mă rog, de ultima parte nu sunt așa sigur), oameni pe care îi interesează mai puțin dacă motorul se comportă *exact* așa cum o face unul real, sau are o abatere de 3%. Le-ar fi mult mai util să știe, ceea ce simți când pui mâna pe respectivul joc, ce vezi sau ce s-a schimbat de la ultima versiune... iar astea sunt lucruri pe care, sper, și noi i le putem spune.

Sent Item

From: Horky

[..] Ce părere aveți despre celelalte reviste de jocuri? Care este cea mai bună? Dar cea mai proastă? [..]

Reply:

Nu știu exact ce cauți tu la mine pe masă, cred că locul tău era printre blackmail-uri, dar... dacă tot ai venit, hai să-ți răspund. În primul rând, concurența este binevenită, oricum ai da. Dacă am vreun regret atunci acesta este că nu există încă vreo zece reviste care să se ocupe de jocuri. În al doilea rând, nu citesc ** ***** (pur și simplu nu apuc). Ceea ce înseamnă că tocmai am ratat o treime din oferta pieții. ***** am citit-o o singură dată, pentru că voiam să-mi văd un prieten intervievat acolo. Deci nici în problema asta nu sunt prea versat. Cât privește XtremPC-ul, articolele mele și a celorlalți colegi de suferință sunt singurele la care mă încumet. Iar dacă ți-aș spune ce părere am despre ele (cel puțin despre cele semnate de mine) aș fi probabil dat afară de urgență. Așa că mai bine tac din gură.

Sent Item

From: Răzvan Mărgineanu

Există un nou mod pentru Quake 3 pe internet - Urban Terror- de aproximativ 80 Mb, ceea ce pentru un modem de [..] e prea mare. Puteți să îl puneți pe CD?

Reply:

Din nefericire nu putem pentru că ar ocupa mult prea mult din spațiul CD-ului..și așa destul de redus.

Sent Item

From: Daniel Petrariu

Aş dori dacă se poate să-mi spuneţi care jocuri nu merg sub Windows Me? Şi cum aş putea să le fac să meargă.

Reply:

Teoretic "Every DOS game should run in Windows Me". Pe de altă parte, suportul pentru 16bit real dos mode lipseşte în acest SO, aşa că jocurile care foloseau aşa ceva vor da eroare cu mare succes. Restul... ar trebui să meargă.

Sent Item

From: N/A

Pentru tipul nervos căruia i-am pierdut e-mail-ul

Reply:

Da, ne pare bine ca ne cunoşti de pe forum. Da, este ok dacă ne-ai văzut în viaţa de toate zilele şi te-am scos din sărite cu ocazia asta. Nu, nu te poţi întâlni cu noi, decât dacă eşti cumva o tipă superbă şi disponibilă (eventual singură). Da, vom avea grijă ca data viitoare când ne vom vedea întâmplător să facem în aşa fel încât să nu mai pleci nemulţumit. Nu, nu plătim asigurări medicale aici.

Sent Item

From: Tiberiu Vintea

Vreau să vă spun că aveţi o revistă proastă. Din punctul ăsta de vedere, *** vă depăşeşte cu MULT. Articolele despre jocuri sunt puţine şi slabe, de multe ori nici nu se înţelege de fapt ce părere are redactorul despre ceea ce scrie şi nici măcar nu scrie aşa de bine încât să merite efortul. Naşpa iar că v-aţi pus şi pozele în revistă, dar asta nu are legătură cu jocurile la care revin acum. Shatered Greevay este o pierdere de spaţiu şi se vede că este făcut pentru că nu aveţi ce scrie în revistă (m-am prins că nu e real după ce am citit că are nevoie de P666 şi GeForce 3 ca să ruleze, ştiam că nu a apărut încă da, auzi GeForce 3... :)), umorul e chinuit cam peste tot (nu ca cel subtil din review-urile concurenţei, de exemplu) şi nici jocurile nu le analizaţi corect. În plus, se vede că nu le jucaţi până la capăt.**

Reply:

Ne pare foarte bine că ai avut răbdare să-ţi exprimi părerea în legătură cu munca noastră. Desigur, este trist faptul că ai una atât de proastă, dar noi îţi promitem că vom încerca să evoluăm în acest sens, aşteptând în acelaşi timp ca şi tu să-ţi continui şirul criticilor cu acelaşi aplomb. Ne bucurăm că te-ai prins că Greevay nu există, indiciile după care speram să o faci erau însă altele şi erau înşiruite pe 2 pagini sub formă de articole şi de poze.
În rest, ce pot să spun... te aşteptăm la următorul nivel.

Sent Item

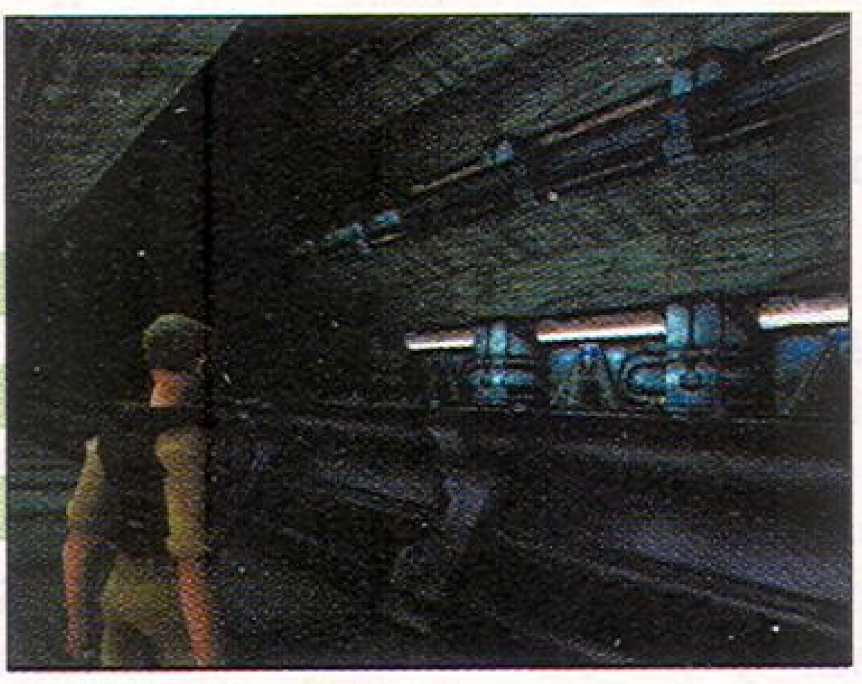
BW este un proiect extrem de ambițios al MicroForte, cea mai puternică firmă australiană din domeniul jocurilor

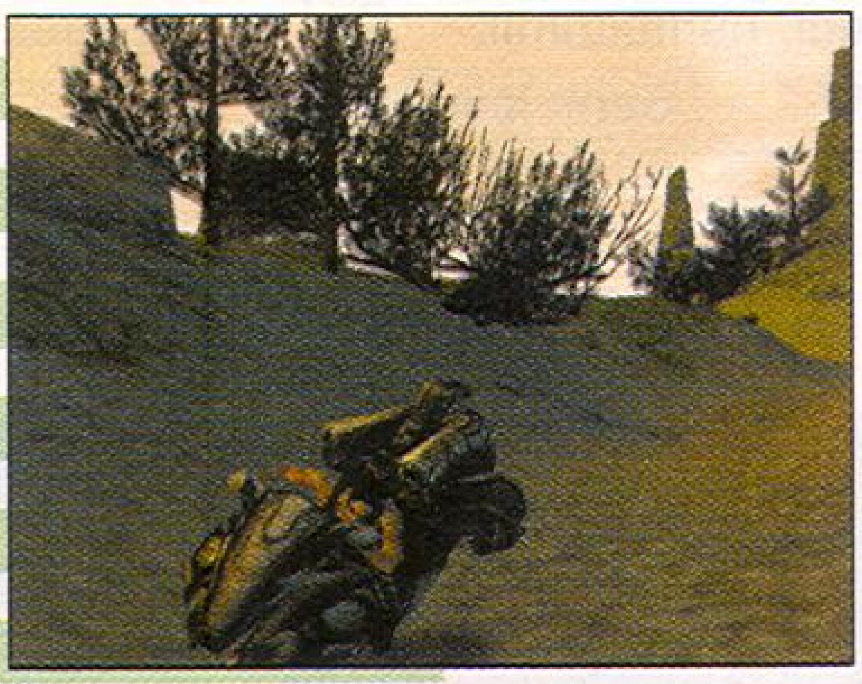
Big World: Citizen Zero

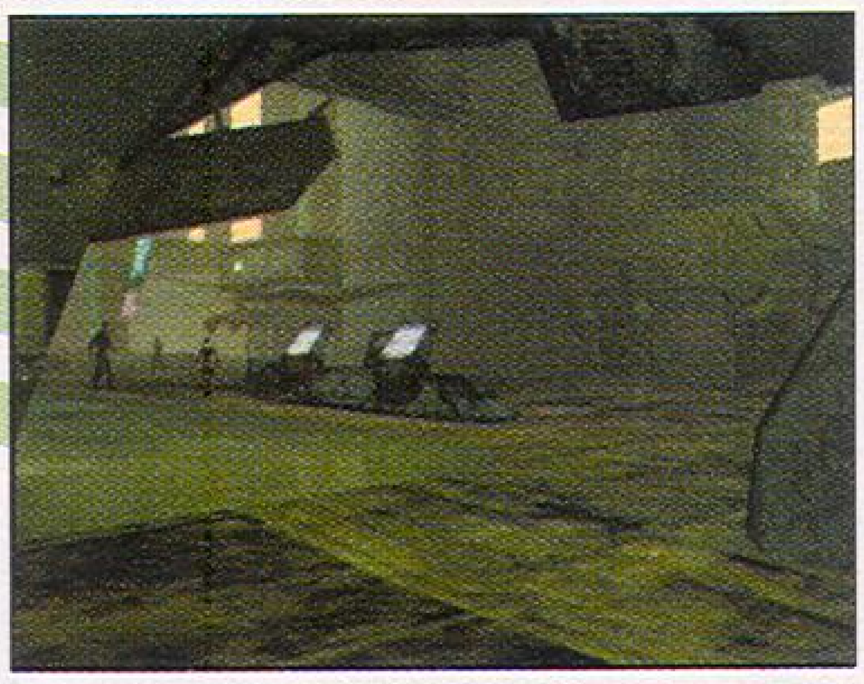
Tip joc: RPG - Apariție: La iarna - Redactor: Cristian Soare

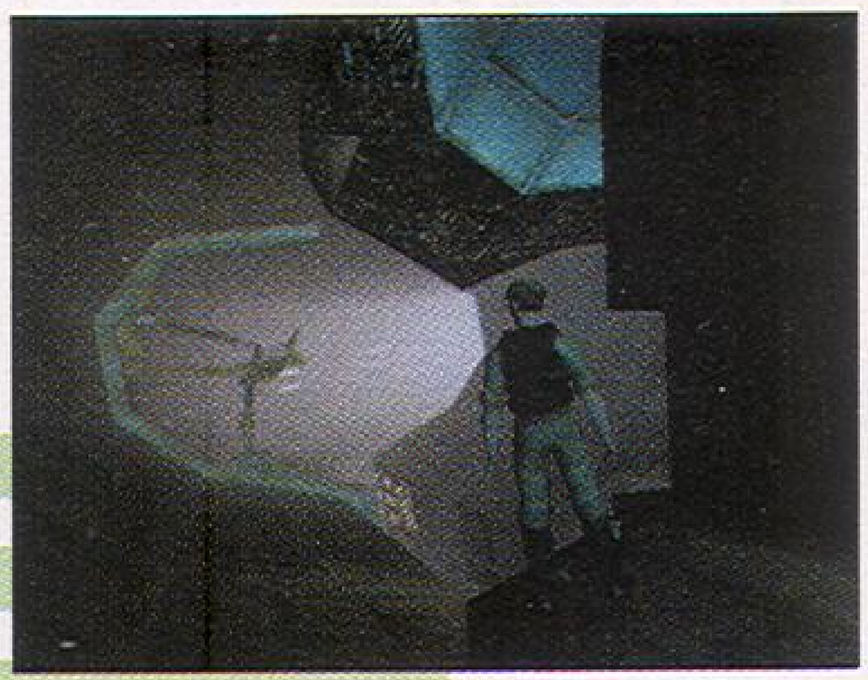
Se pare că piticii, orcii și vrăjitorii nu mai sunt la modă, universurile MMRPG reorientându-se înspre viitorul sumbru și lăsând salvatul prințeselor Tetris-ului. Dacă despre Anarchy Online, primul ce a întors obrazul cu tot cu cap în altă direcție, puteți citi în celelalte pagini ale acestei gazete ce o aveți în mână, aici sub lupa analiștilor polițiști, mișcând ușor din aripioare, avem BigWorld: Citizen Zero.

BW este un proiect extrem de ambițios al MicroForte, cea mai puternică firmă australiană din domeniul jocurilor, după cum bine se vede și din numele ei. Având un buget de 10 milioane de dolari, bani obtinuți în mod surprinzător de la guvernul australian și nu de la un publisher puternic, BW dorește să dea o notă realistă termenului de massive din massive multiplayer RPG, cu promisiuni de 500.000 de useri pe aceeași lume, 1500-2000 în aceeași locație. Sună electoral însă bugetul mare sugerează seriozitate.

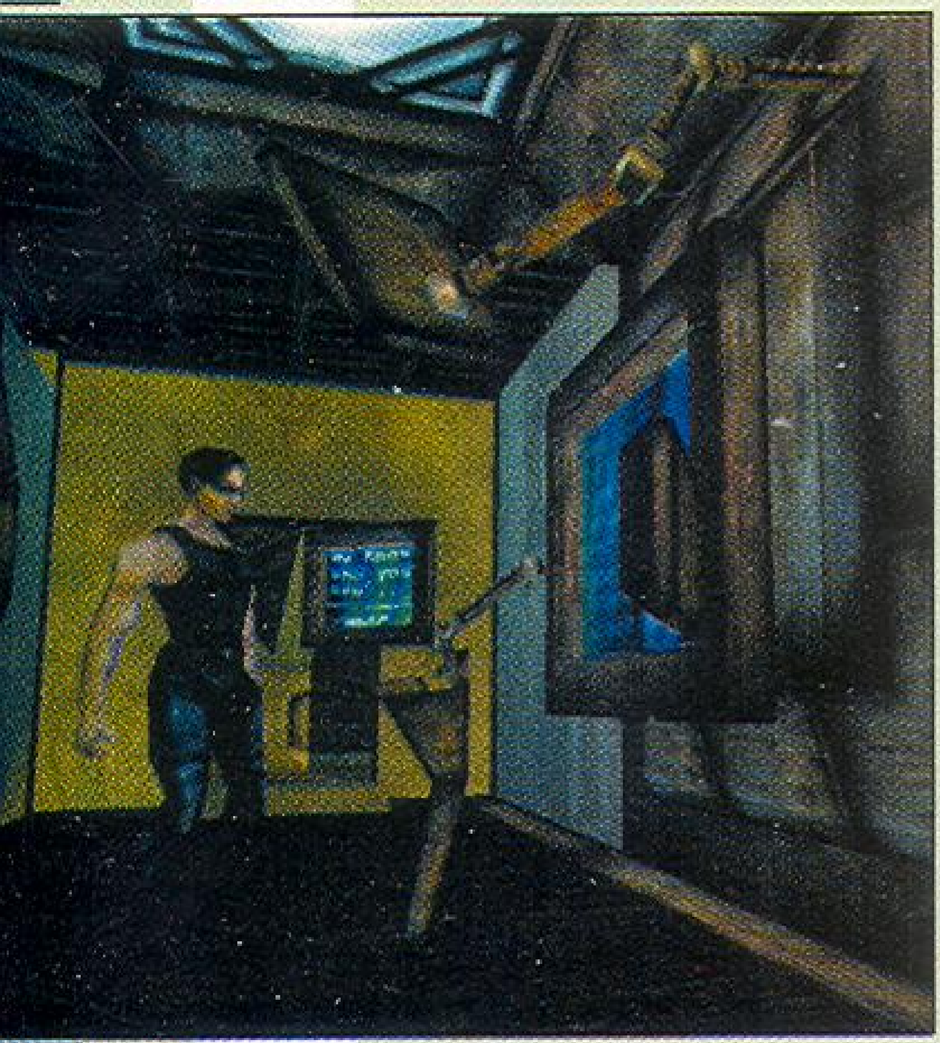


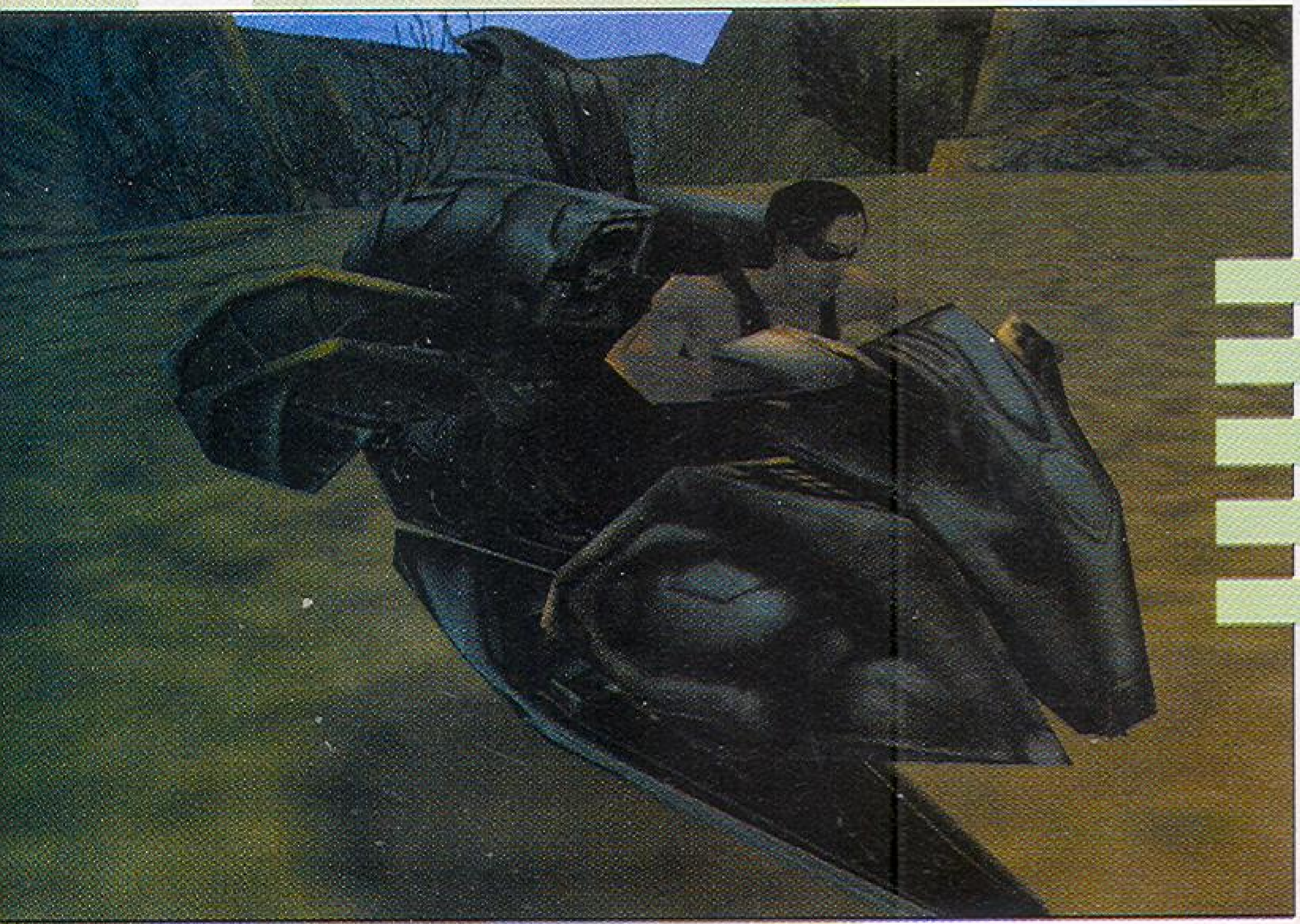










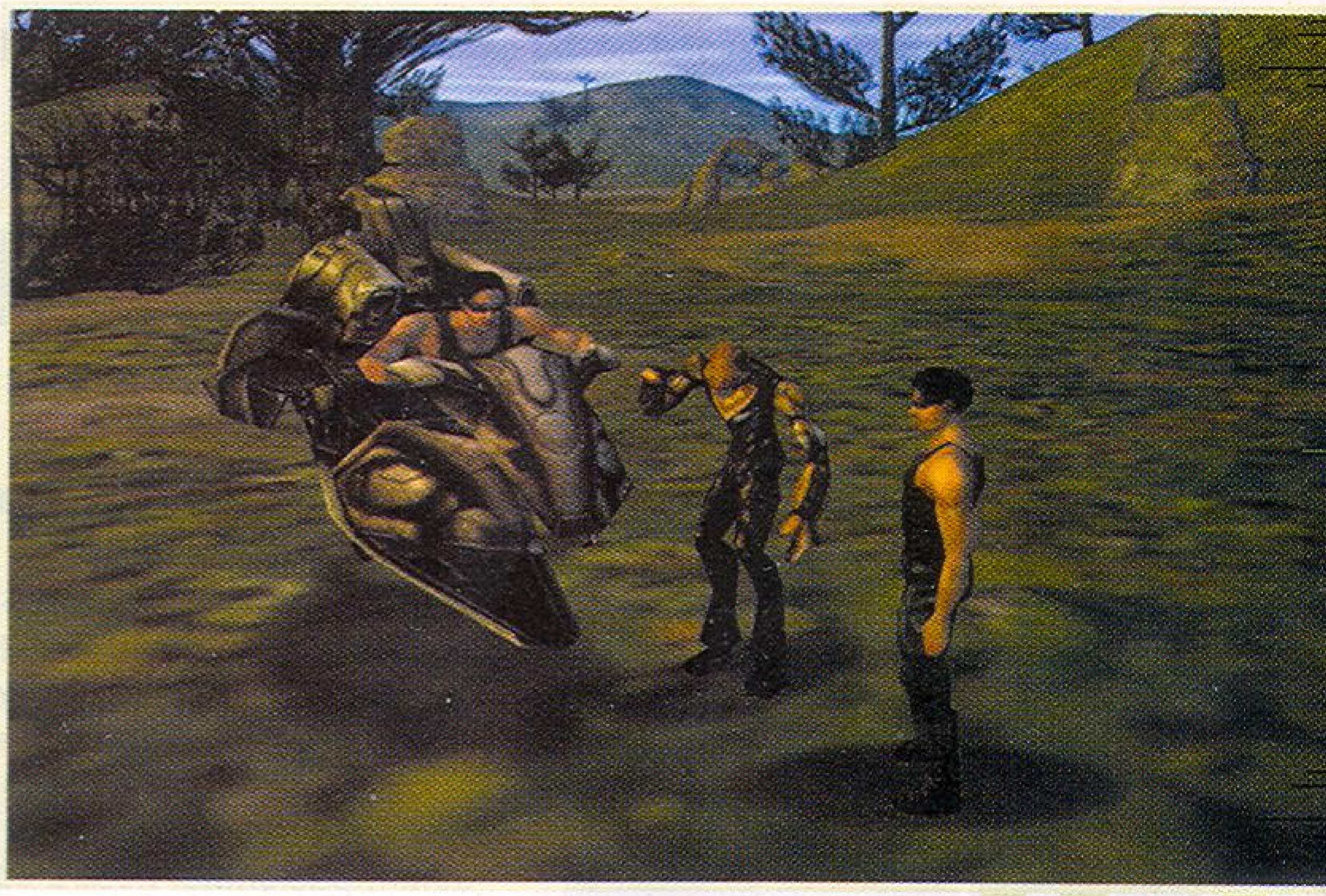


Universul din BW se concentrează asupra a trei planete din sistemul Ulruan, NeoEden, Ulrua și Trinn. NeoEden a funcționat până în urmă cu 50 de ani pe post de colonie penală de maximă securitate, unde deținuților le erau șterse personalitățile și apoi folosiți ca mână de lucru. Perversitatea sistemului juridic și a corpului de Gardieni însărcinați cu paza planetei a mers atât de departe încât a fost creat un întreg sistem de menținere în viața a deținuților, răpindu-le și șansa de a evada prin sinucidere. Într-un final demn de baladele strămoșești, deținuții s-au răsculat cu succes, câștigându-și libertatea atât de dorită. Problema acum este că ei habar n-au ce căutau acolo, de ce fuseseră închiși, și astfel urmează o perioadă de haos și indecizie. Până la urmă unul dintre foștii deținuți, pe numele său Benito DeMannon, mai cu viziune de viitor și idei democratice a reușit să construiască o societate ce a reusit să echilibreze populația rămasă după The Great Riot. După moartea sa lucrurile au degenerat oarecum, societatea cea democratică transformându-se într-una mai totalitară.

Și aici intră jucătorii în tablou. Putând alege între cele trei rase (întotdeauna prezenții oameni, bio-mecanicalii Cybrids și nativii Beziel), și aparținând unui subset al populației numit generic Zeroes ei dispun de o serie de avantaje provenite din faptul că pot folosi itemuri inutilizabile de către majoritatea populației, și se pot mișca în cadrul sistemului fără a le cere cineva socoteală. Aceste lucruri îi fac foarte importanți pentru Overachy, un fel de corporații

multe și dușmănoase între ele, ce conduc lumea și sunt într-o permanentă căutare de agenți pentru a-și rezolva problemele.

Cu trei planete de explorat, trei orașe cu iz de Blade Runner în care să ne facem de cap, sălbăticii peste sălbăticii, atrăgătoarea Frontieră, un generator de misiuni deosebit (în fucție de preferințe, skilluri, clasă, misiunile anterioare), 46 de skilluri, cu posibilitatea de a îndeplini o întreagă diversitate de roluri (spion, detectiv, hacker, medic, bla bla) în funcție de direcția aleasă în dezvoltarea acestora, cu apartament propriu, baruri, contrabandă, traficanți, arme, dueluri, concerte, bătălii epice, sabotaje, gagici de agățat, adică cu o întreagă viață de dus, BigWorld promite. Pentru mai multe detalii așteptăm o variantă jucabilă. Adică pe la Sărbători. Iamii, nu-i așa ?



De ce îmi place mie BW...

Rippers. Ăsta este cuvântul. Rippers. Simți cum se mișcă limba când îl pronunți ? Hmmm...Rippers. Sunete rostogolindu-se și izbindu-se de cerul gurii, coardele vocale vibrând...mm. Riiippers. Nuști despre ce vorbesc? Indiciu: viteză. Nu. Mai degraba Viteză. Nici acum? Okay. Încă unul: Adrenalină. Nici acum nu a început clopoțelul să meargă? Nu? Binee. Vezi poza de pe pagina din stânga? Gagiul ăla Matrix style, călare pe șmecheria aia luciosă, plin de el, cu freza încercând să se împotrivească în zadar vitezei? Îl vezi? Okay. Acum repetă după mine...Riiippers. Rippers.

Te-ai prins ? Dacă nu, uită-te în poza de mai sus. Dacă nici acum nu te-ai prins, dă-mi un mail și o să îți împărtășesc secretul...

Kesmai au o istorie destul de lungă în domeniul "simulatoarelor de clăd...bla bla" online

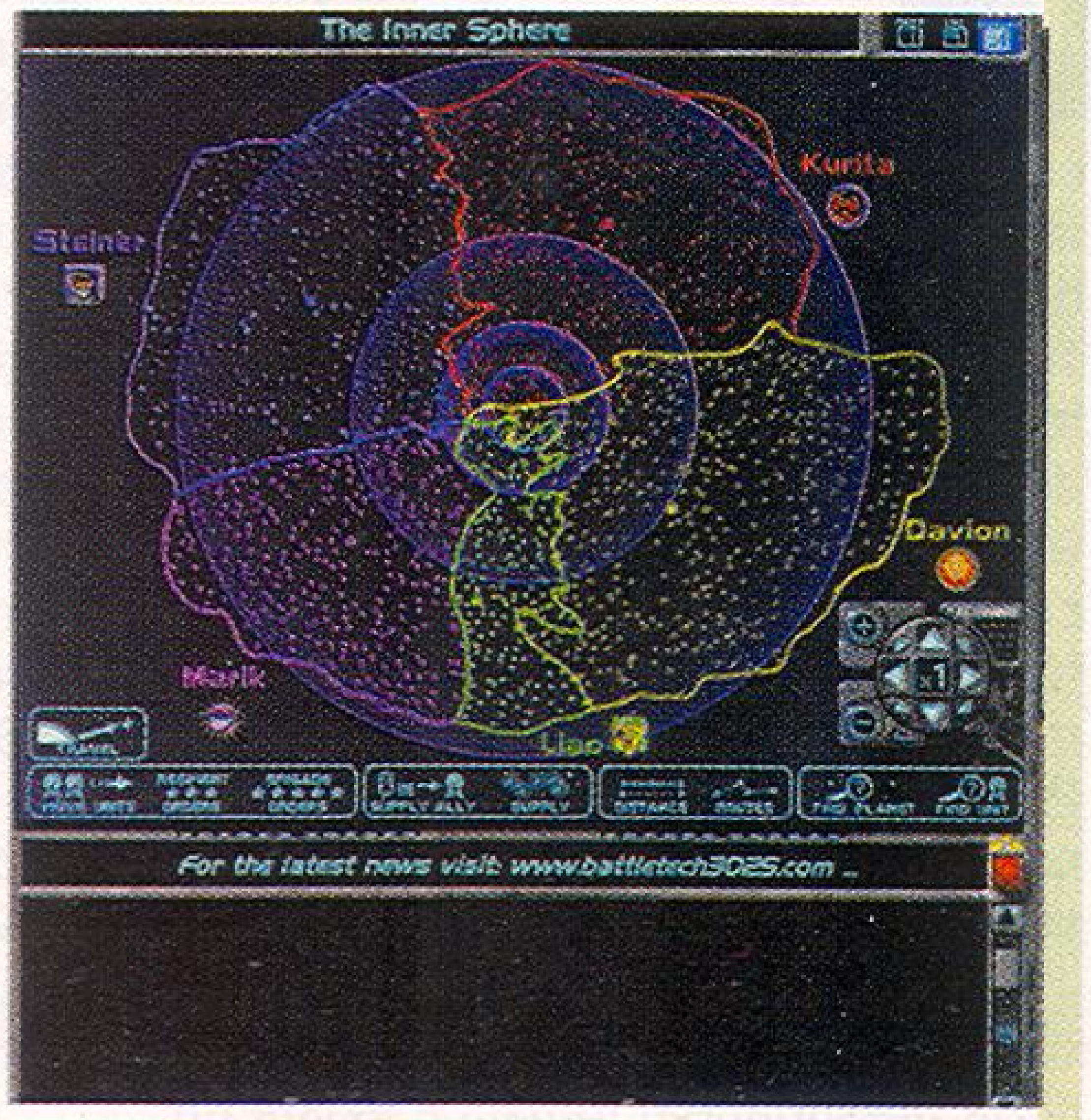
Multiplayer BattleTech 3025

Tip joc: FPS - **Apariție:** A aparut - **Redactor:** Cristian Soare

Universul Battletech (cu care vă tot întâlniți de câteva numere încoace) se va îmbogăți cu încă un titlu. Păstrând linia, MBT3025 este un, și citez un ilustru coleg, "simulator de clădiri cu zece etaje prevăzute cu reactor în ghiozdan", orientat de această dată înspre jocul online.

Kesmai au o istorie destul de lungă în domeniul "simulatoarelor de clăd...bla bla" online, ei fiind cei ce au dăruit lumii în anul de grație 1998, Multiplayer BattleTech: Solaris. Acesta avea loc pe Solaris (nu că n-ar fi fost evident...), o lume cunoscută celor mai interesați de BattleTech. Și pentru că știu că dați pe afară de curiozitate, Solaris este o lume unde se poartă gambling-ul în stil Vegas. Totuși, viitorul a renunțat la blackjack și ruletă, și s-au reorientat înspre pariurile pe Mechwarriori. Și astfel pe Solaris are loc în fiecare an un mare campionat. Ce m-a impresionat pe mine profund în vremurile când studiam cu asiduitate analele istorice sub formă de tomuri ale BattleTech, a fost existența, în lunga linie de campioni, a trei nume românești get-beget.

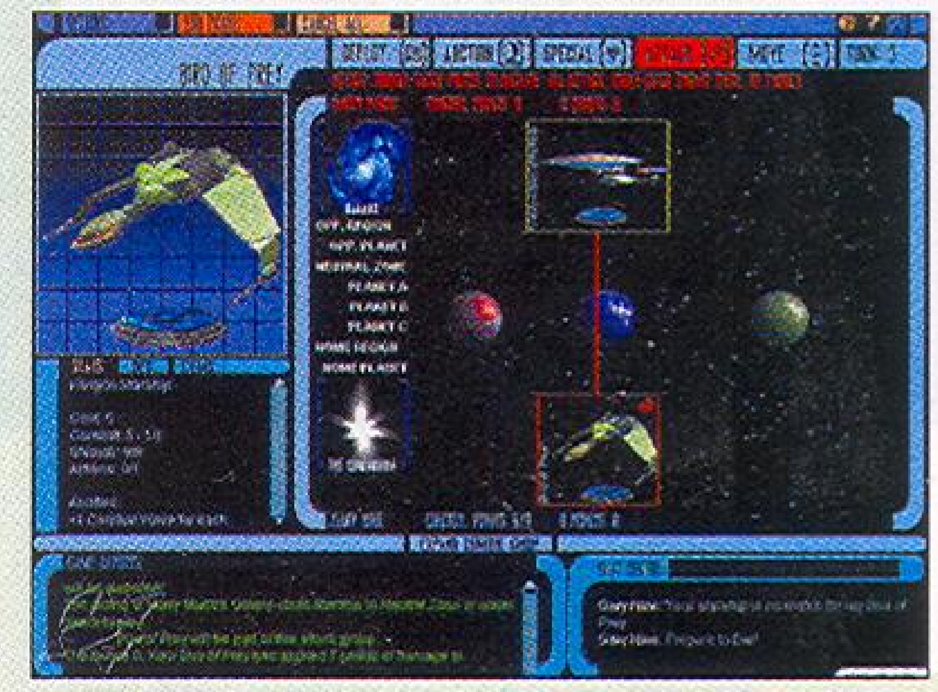
Revenind la obiectul de sub lupă, MBT3025 ne parașutează drept în mijlocul luptei dintre casele din Inner Sphere. Clanurile încă nu îi invadaseră, Word of Blake erau retrași pe Terra, așa că nimic nu stătea în calea aprigei bătălii pentru putere. Jucătorii vor putea alege una dintre cele cinci case, apoi li se va pune la dispoziție un Mech, devenind veriga cea mai de jos a lungului lanț ce îi desparte/leagă de forurile de comandă, adică House Leader-ul și aghiotantul său. Însă nu disperați. În funcție de cât de bine vă descurcați în lupta cu dușmanii, veți putea înainta în susul lanțului trofic, existând și șansa să ajungeți într-o bună zi House Leader. Până atunci veți asculta ordinele superiorilor, care toți vor fi jucători și nu NPC-uri, veți salva vieți, convoaie, veți cuceri planete și orașe. Mai pe scurt veți face istorie cu mânuțele dvs.



Plătind cei 10 dolari, pasionatul nostru concetățean va intra în miezul acțiunii

Conquest Online

Tip joc: TBS - Apariție: A aparut - Redactor: Cristian Soare







Conquest Online pornește cu dreptul însă se pierde pe drum. Punându-ne în pielea unui Q pus pe șotii, în cadrul unui concurs de nivel galactic între reprezentanții rasei Q, avem la dispoziție toate elementele din universul StarTrek spre folosință în încercarea de a ne dovedi mai buni decât alți Q. Un alt avantaj ar fi faptul că poate fi downloadat gratuit, ceea ce automat înseamnă ochi făcuți mari și o butonare activă pentru obținerea susnumitului titlu. Problemele apar din momentul în care trebuie să înregistrăm copia pe serverul de joc. Ceea ce înseamnă 10 dolari, bani ce pot fi achitați via credit-card only...oops.

Să presupunem totuși că există un român pasionat de StarTrek, de jocurile online, de strategiile pe turn-uri, de culoarea verde, tricourile ude și prosoapele cubaneze, ce printr-o mirifică întâmplare mai are și o carte de credit sub pernă. Plătiți cei 10 dolari, pasionatul nostru concetățean va intra în miezul acțiunii. Nu chiar imediat, căci mai întâi va trebui să își găsească drumul prin meniurile puțin lipsite de stil, sau mai degrabă prea puțin originale, ca apoi să dea de tutorial, ce este absolut necesar de experimentat. Cu piscina cunoașterii îmbogățită de acesta, el se lasă pe spate și așteaptă ca toate aceste noi cunoștințe să se sedimenteze. Află prin aceasta că totul se desfășoară pe turn-uri, împărțite la rândul lor în mai multe subturn-uri (deploy, attack și move), posibilitățile de mișcare ale "obiectelor" fiind în funcție de numărul de "control points" (determinat de câte planete ai sub control). Află că un joc în mod normal durează cam 30 de minute, ceea ce înseamnă că nu va pierde ore și ore încercând să devină "cineva" în acest univers. Că fiecare jucător are sub control câte un "Grup de Obiecte", în număr de aproximativ 50 (obiectele), ce constă în nave, oameni, arme și alte bunătăți. O altă problemă apare în momentul în care, după câteva jocuri furibunde, domnul concetățean realizează că "grupul" său nu prea mai merge, căci a început să lupte cu Q mai puternici. Și astfel ar vrea să obțină alt "Grup", drept pentru care iar scoate cartea de credit de sub pernă și mai plătește 10 dolari (cel puțin). După câteva zile, susnumitul va deprinde un tic foarte ciudat, ce îl împinge să scoată în mod regulat cartea de credit de sub perna pentru a mai plăti câte o tranșă de 10 dolari.

Și uite așa se duce un joc bunicel, nu extraordinar, din cauza unor decizii de marketing relativ dubioase, privite de pe această parte a monitorului, însă bune de partea ailaltă.

O nouă betă? Înscrie-te și tu!.

Chemare la ...beta...

Anarchy Online

Anarchy Online intră în a doua sesiune de beta testing, de data aceasta numărul celor adimiși crescând de la 100, cât au fost inițial, la mai multe sute. Partea a treia va începe în alte câteva săptămâni (www.anarchy-online.com)

Sea Dogs Online

Pentru cei care au visat să fie pirați, Sea Dogs le oferă șansa de a o face fără a trăi cu frica FBI-ului sau a Interpolului. Vase, insule, abordaje, toată seria. Combinând excelent elementele de rpg și pe cele de action, plus o aromă de simulator de vapor pentru cei interesați, Sea Dogs pare foarte promițător. Cei ce doresc să facă parte din betateam au acum ocazia. (www.akella.com/corsairs)

Parsec

Redirecționând piloteala spațială de acasă pe Internet, Parsec se pare că va fi destul de interesant. Lucrul cel mai gustos la Parsec (deocamdată) este organizarea serverelor, fiecare conținând mai multe sisteme solare, cu toate aceste servere legate la un altul central, de unde jucătorul poate alege sistemul în care dorește să călătorească. În rest, viteză, nave, muzică, grafică bună. (www.parsec.org)







BattleIsle: Dark Space & BattleIsle: The Andosian War

Dacă despre Andosian War ați putut citi într-unul dintre numerele anterioare ale gazetei. aflând astfel că este un turn-based strategy, DarkSpace este o combinație de action și strategie, unde avem posibilitatea să controlăm diferite structuri, pe langă lupta propriu zisă, dusă din interiorul cockpitului. (BlueByte Game Channel: http://209.198.154.16/)

Multiplayer Battletech 3025

Dezbătut mai pe larg în pagina dinainte. Se ia mâna stângă, se ridică în aer, se mulează două degete pe pagină și apoi se întoarce. Pagina. Succes. (www.battletech3025.com)

The Settlers IV

Cei care au jucat titlurile ce l-au precedat pe acesta vor fi în același timp pe teren familiar și pe unul mai puțin familiar. Păstrează o seamă din elementele vechi, însă în esență este un joc destul de diferit. Necesarul de 5000 de betatesteri s-ar putea să nu fi fost atins, așa încât grăbiți-vă. (BlueByte Game Channel: http://209.198.154.16/)

Plan update

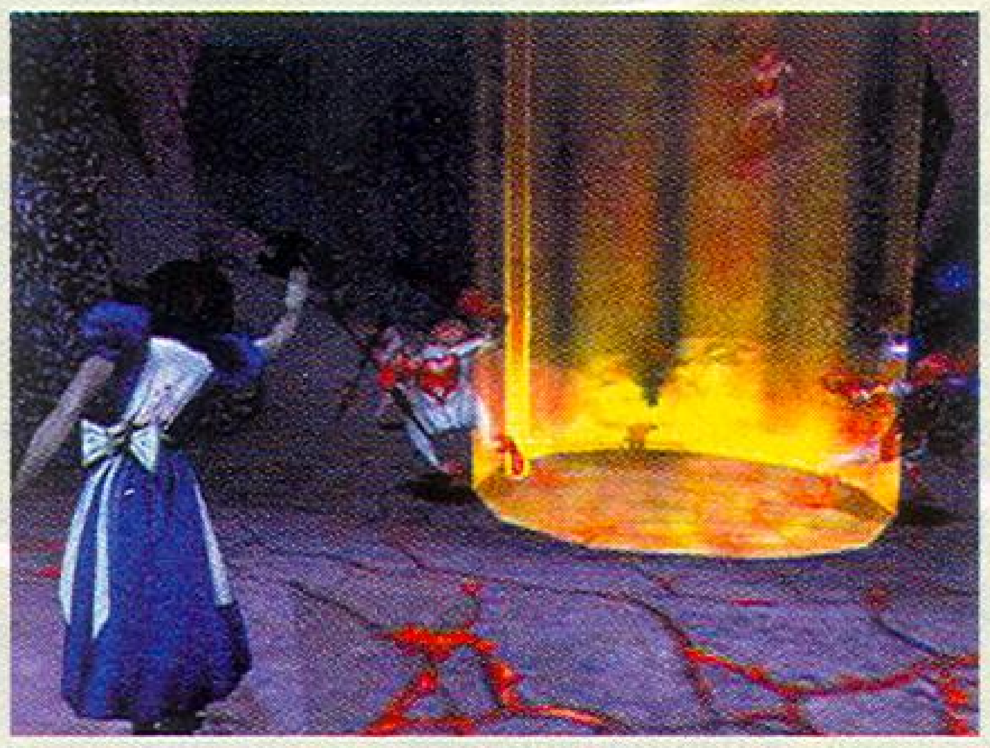
Articol: Plan Update - Redactor: Cristian Soare

Ca orice rubrică trecută în mâinile unui nou redactor, primul lucru ce trebuie stabilit de către penița aspră a analiștilor politiști este gradul de utilitate al acestei schimbări și înfricoșătoarea problemă a transformării conținutului conform cu o obscură schemă de lucru. Astfel, întrebări de genul "ce vrea .plan update-ul ăsta nou de la mine?" și "părinții lui știe?" sunt valabile și legitime. Ca să facem lucrurile cât mai clare, subsemnatul declară că aici veți găsi informații din interiorul industriei jocurilor, detalii despre ultimele update-uri așa cum apar ele în .plan, subiecte de discuție, controverse, detalii picante. Plus, și asta numai pentru cititorii fideli (fete sau nu), bârfe din interiorul redacției.

Astăzi, primul pe listă este Travis Doggett, unul dintre artiștii de la Ion Storm, ce momentan lucrează la Anachronox. Mr. Doggett a făcut greșeala să posteze ceva pe forumul celor de la PlanetAnachronox, și atât a trebuit suitei de hiene ca să tabere pe el. Pus în colț, învinețit la ochiul stâng, el a fost forțat să răspundă la o seamă de întrebări cu rost, și astfel am aflat că Anachronox-ul merge, merge în direcția cea bună. Munca se desfășoară prin toate părțile, cu ultimul nivel mare din joc (Hephastos) pus la un loc în cursul acestor săptămâni și cu partea cinematică în focul ultimelor retușuri. Totuși, mr.Doggett nu pierde ocazia să se "plângă" despre cruda soartă ce a împiedicat conceptul de artist să aibă aceeași definiție atât în DEX cât și la birourile Ion Storm. Căci el este (ca mai toată lumea de acolo) un fel de om bun la toate, lucrând atât la modelare, cât și la aminație, plus scripturi peste scripturi (mai ales cele de luptă). În rest nu spune nimic sigur despre data de apariție a mult-preașteptatului joc, răsucind, ca să facă lucrurile și mai interesante, piciorul în rană cu entuziasmul cu care ne povestește despre mișcarea camerei, existând posibilități de montaj cu izuri și aere cinematografice înfricoșător de mari. Între timp, aflu cu stupoare că Tom Hall a comandat un ghiozdănel la niscaiva croitori, și lucru ciudat, este prea mic, iar de la Henrik Jonsson, unul dintre programatori, despre beneficiile nenumărate ale JukeBox-ului și plăcerile dăruite de către cele 1200 de mp3-uri proprietate personală. Pe de altă parte, surse de încredere îmi șoptesc textual că Anachronox va apărea în 2001, cu toate presiunile Eidos-ului de a-l scoate înainte de Crăciun.

Slavă Domnului că unul dintre purtătorii de cuvânt al acestora ne asigură că "va merita asteptarea"... Oare ce ne-am fi făcut?

Trecând mai departe, ajungem la controversa lunii: cu nume pe copertă sau fără nume pe copertă ? Cazul de sub lupă este American McGee's Alice in Wonderland. Pentru cine nu știe, domnul McGee a lucrat ca level designer la id în perioada cu Doom și Quake, ca apoi să o ia pe căi oarecum mai paralele, revenind însă în 1998 ca să încheie un contract cu EA, obiectul contractului fiind Alice. Munca la Alice este aproape gata, fiind puse la cale ultimele detalii de





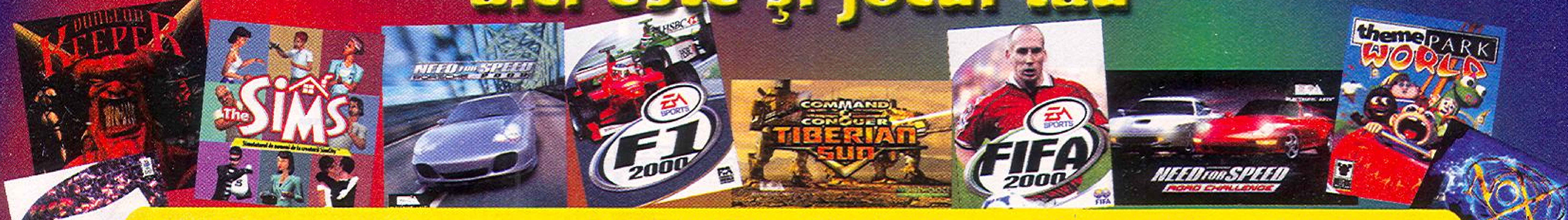


level design înainte de a intra în beta, aceasta fiind perioada cea mai apreciată de toată lumea. Revenind la problema noastră...este deci ceva valabil, cinstit, atunci când privești problema prin prisma faptului că la un joc lucrează o echipă întreagă timp de doi sau mai mulți ani? Alice este proiectul lui McGee, iar nivelul de implicare al acestuia în desfășurarea proiectului merge de la asumarea rolului de writer, art director, game designer, sound designer, map designer până la cele mai mundane de genul marketing, pr, website production etc. Deci este legitim ceea ce face el? American McGee își motivează acțiunea prin asumarea responsabilității și nu prin multitudinea rolurilor de care vorbeam. Pentru el, faptul că numele său este pe copertă este semnul că un eventual eșec al lui Alice este în întregime al dumnealui, și nu al echipei, sau a altor entități. Eu tind să fiu de acord cu el. Aștept și părerile voastre.

Sărind malul, la Ritual Entertainment în ogradă, îi găsim tare ocupați cu portarea Fakk2-ului și a Sin The Game pentru Mac. De asemenea la sfârșitul lui Octombrie ei au lansat filmele de animație bazate pe acestea două, succesul gravitând în jurul lor...Suportul de multiplayer pentru Fakk2 se dezvoltă ușor ușor, la data scrierii acestui articol ei fiind în ultimele faze ale acceptării de hărți. Deci grăbiți-vă. Tot pe malul acesta No One Lives Forever de la Monolith face panaramă cu demo-ul tehnologic, ce parcă nu prea impresionează cu tot cu "LithTech 2.5 3D Operating System". Interactivitatea scăzută a mediului, combinată cu nivelul relativ mic al detaliului, cu grafica încă nefinisată, level design-ul ce șchioapătă și alte vreo două trei detalii de genul nu-am-putut-obține-licența-de-James-Bond-așa-că-am-băgat-o-gagică-în-schimb-și-vom-face-mișto nu prea lasă loc entuziasmului.

Alege ce-ţi place !

aici este şi jocul tău





Electronic Arts
- Aliens VS Predator
- Alpha Centauri Classic
- Alpha Centauri Planetary Pack (Contine Alpha Centauri & Alien Crossfire)
- Beasts & Bumpkins Classic
- Biggest Names, Best Games II (Fifa '98 RTWC, Need for Speed 3, Future Cop LAPD, Trespasser, Die Hard Trilogy, Tiger Woods '99)
- Black and White
- Blade Runner Classic
- Command & Conquer Megabox (Command & Conquer + The Covert Operantions)
- Command & Conquer Mega Box (C&C Red Alert + Counterstrike + Aftermath)
- Command & Conquer Red Alert 2
- Command & Conquer World Wide Warfare - Include Command & Conquer (2 CD), C&C Covert Operations (1 CD), C&C Red Alert (2 CD), C&C RA Counterstrike (1 CD), C&C RA The Aftermath), C&C Tiberian Sun demo jucabil (1 CD)
- Croc 2
- Dark Omen Classic
- Darkstone
- Deer Hunt Challenge
- Die Hard Trilogy 1 OEM (CD Only)
- Die Hard Trilogy 2
- Dune 2000 Classic
- Dungeon Keeper 2
- Dungeon Keeper Gold Classic (Contine Dungeon Keeper + Deeper Dungeons)
- Dungeon Keeper + Magic Carpet 2
- ESPN X Games Pro Boarder
- EURO 2000
- Formula 1 2000
- F1 Manager 2000
- F - 15
- F/A - 18
- FA Premier League Manager 2000
- FA Premier League Stars 2000
- FIFA 98 RTWC Classic
- Fifa 2000
- Fighter Pilot
- Fleet Command (Battle Group)
- Flight Unlimited III
- Future Cop LAPD OEM (CD Only)
- Israeli Air Force
- Lands of Lore 3
- LBA 2 Classic
- Madden NFL 2000
- Moto Racer Classic
- Moto Racer 2
- Nascar Revolution
- Nascar Road Racing
- Nascar 2000
- NOX
- NBA Live 2000
- Need for Speed 2 SE Classic
- Need for Speed 3 Classic
- Need for Speed 4: Road Challenge
- Need for Speed Porsche 2000
- NHL 2000
- Populous 3 Undiscovered Worlds
- Populous 3- The beginning
- Rugby 2000
- Sanity
- Shogun
- Sid Mayer's Alien Crossfire (Add-on pentru Alpha Centauri)
- SimCity 2000 SE Classic
- SimCity 3000
- Sports Car GT Classic
- Superbike World Championship
- Superbikes 2000
- Syndicate Wars + Dark Omen
- System Shock 2
- The Sims
- Theme Hospital Classic
- Theme Park Classic
- Theme Park + Theme Hospital Classic
- Theme Park World
- Tiberian Sun
- Tiberian Sun Limited Edition (Cutie semnată în original de Brett Sperry şi Joseph D. Kukan. Contine tricou Tiberian Sun, Figurina GDI sau NOD, CD cu Demo SHOGUN Tiberian Sun Figurina din metal GDI sau NOD)
- Tiberian Sun FIRESTORM Mission Disk
- Tiger Woods / PGA Tour 2000
- Titan EA
- Trespasser OEM (CD Olny)
- Triple Play Baseball 2000
- Ultima Ascension (Versiunea nouă)
- USAF Jets
- Wargames
- Wing Commander Prophecy Classic
- World Cup Cricket
- World Rugby 2000
- World War II Fighters
- World War II Flight Combat
- World's Scariest Police Chase
- X Files Unrestricted Access
- X Files The Game

Virgin-Interplay
- Baldur's Gate & Tales of the Sword Coast (Add-on Baldur's Gate)
- Baldur's Gate 2
- Bust-a-Move 4
- Caesar's Palace 2000
- Compilation Beau Jolly 1 (Civilisation, Carmageddon 1, F-16 Aggresor, Network Q Rally, Earthworm Jim)
- Compilation Beau Jolly 2 (Grand Prix 1, Transport Tycoon, Pittfall, Interstate 76, Screamer Rally)
- Denis the Kangeroo
- Descent 3
- Descent 3 Mercenary (Add-on)
- Die by The Sword
- Dino Crisis
- Earthworm Jim 3D
- European Super League
- Fallout 2
- F / A 18
- F / A 18 DVD
- Freespace Silent Threat sau The Great War Add-on
- Freespace 2
- Freespace 2 DVD
- Grandmaster Chess
- Hazard
- Icewind Dale
- Interplay 15[TH] Anniversary (Fallout, Norse by Norsewest, Redneck Rampage, Shattered Steel, Solitaire Deluxe, Stonekeep, Virtual Pool, Battle Chess, Bat the House, Conquest of the New World Deluxe, Descent, Dragon Wars)
- Invictus
- Krime Killer
- MDK 2
- Messiah
- Original War
- Pathfinder
- Planescape Torment
- Poker Nights with David Slansky
- Powerboat Racing
- Puzzle Bobble 2
- Renegade Racers
- Starfleet Academy
- Starfleet Command
- Star Trek: New Worlds
- Vicious Compilation (Unreal, Resident Evil 2, Carmageddon 2)
- Virtual Pool Hall
- Y2K Adventure
- War Torn

GT Interactive
- Abe's Exodus
- Actua Golf 2
- Actua Ice Hockey 2
- Actua Soccer 3
- Alien Nations
- Anno 1602 Royal Edition
- Arcade Frenzy
- Blood II ~Best of
- Carmageddon
- Dark Vengeance
- Diskworld Noir
- Drakan
- Driver
- Duke Nukem with Duke It Out
- Expert Pool
- Hogs of War
- Imperium Gallactica
- Imperium Gallactica II: Alliances
- Iron Plague (Expansion pack pentru Total Annihilation Kingdoms)
- KA 52 Team Alligator
- Lander
- Load Runner 2
- M25 Racer
- MIA Missing in Action
- Myth 2 ~Best of
- Nations
- Panzer Elite
- Powerslide
- Puzzle Bobble
- Quake 1
- Rally Masters
- Silver ~Best of
- Slave Zero
- Soulbringer
- Star Shot
- Thandor
- Tides of War
- Total Annihilation
- Total Annihilation: Commander's Pack (Contine Total Annihilation, Battle Tactics, Core Contingency si Hint-Book oficial)
- Total Annihilations: Kingdoms
- Trafic Giant
- UEFA Manager 2000
- Unreal Return to Na Pali
- Unreal ~ Best of
- Unreal Double Pack (Contine Unreal + Return to Na Pali)
- Unreal Tournament
- Vrally 2
- War of the Worlds ~ Best of
- Wheel of Time

Novalogic
- Armored Fist 3
- Comanche 4
- Delta Force 1
- Delta Force 2
- F 16
- F22 Lightning 3
- Tachyon The Fringe

Ubi Soft
- Army Men 2
- GEX 3D: Enter the Gecko
- Hell-Copter
- Heroes of Might and Magic Compendium (Heroes I + Heroes II + Heroes II: The price of Loyalty)
- Heroes of Might and Magic II
- Heroes of Might and Magic III
- Heroes of Might and Magic III: Armageddon's Blade (Add-on)
- Hype, The Time Quest Playmobil
- Might & Magic VI: The Mandate of Heaven
- Might & Magic VII: For Blood and Honour
- Might & Magic Millenium Edition (M&M 5, 6 si 7)
- Monaco Grand Prix 2
- Pandemonium 2
- Playmobil Hype, The Time Quest
- Rayman 2 The Great Escape
- Requiem: Avenging Angel
- S.C.A.R.S.
- Seven Kingdoms II : The Frythan Wars
- Shadow Company Left for Dead
- The Fifth Element
- Tonic Trouble
- Uprising
- Uprising 2
- Wild Wild West
- Vegas Games 2000

Alti producători sau distribuitori
- 2 Good to Be True (Compilatie: Ultimate Soccer Manager 2, Earthsiege 2, Caesar 2, 3-D Ultra Pinball 2, Nascar Racing 2, Print Artist 4)
- 6 X 1 ((Rally Championship, AMOK, Maximum Force, Mageslayer, Battlecruiser 3000 AD, Z)
- Abdomination
- Ancient Worlds (Compilatie Pharaoh şi Cesar 3)
- Atomic Bomberman
- Battlezone
- Beast Within
- Bob Villa's Home Design
- Blackstone's Chronicles
- Braveheart
- Caesar III
- Championship Manger 1999 - 2000
- ChessMaster 7000
- Civilisation Call to Power
- Civilisation II Test of Time
- Commandos Behind Enemy Lines
- Commandos II Beyond of Call of Duty
- Commandos Ammo Pack (Contine Commandos Behind Enemy Lines + Beyond The Call of Duty)
- Compton's Interactive Enciclopaedia '99 Deluxe + Dictionar
- Compton's Interactive Enciclopaedia 2000 Deluxe + Dictionar + National Geographic (2 ani) + Cyber Patrol
- Cosmopolitan Virtual Make Over Collection
- Cosmopolitan 2
- Creatures 3
- Crime Killer
- Cuthroats
- Deathtrap Dungeon
- Diablo
- Diablo 2
- Encarta 2000
- Essential Collection (Compilatie Interstate '76, A-10 Cuba, Earthworm Jim, Mechwarrior II Mercenaries)
- Fight Force
- Fighting Steel
- Final Fantasy VII
- Final Liberation
- Gabriel Knight Mysteries (Contine GK1 şi 2 + carte/novela + CD audio)
- Gabriel Knight 3
- Gangsters
- Grand Prix Legends
- Half-Life Game of the Year Edition (include Team Fortress Classic si Uplink)
- Half-Life OEM
- Half-Life Oposing Force (New missions-Add-on)
- Heavy Gear 2
- Hexen 2
- Homeworld
- Heretic 2
- Indiana Jones and the Infernal Machine
- King Quest 8 (Mask of Eternity)
- Lode Runner 2
- Mech Warrior 2
- Mech Warrior 3
- Monkey Island Bounty Pack (Monkey Island 1, 2, 3)
- Nascar Racing 99
- Netstorm
- Night & Darkness
- Official Formula 1
- Quest for Glory 5 Dragon Fire
- Pharaoh
- Phoenix
- Power Chess
- Powerboat Racing
- Prince of Persia 3D
- Quake II
- Quake III Arena
- Rally Chanpionship
- Red Baron 3D
- Revenant
- Roller Coaster Tycoon
- Riven
- Sanitarium
- Seven Kingdoms 2
- Shadow Company
- SIN
- Spirit of Speed 1937
- Squadron Commander
- Starship Titanic
- Starcraft
- Starcraft BROOD WAR
- Star Siege + Tribes
- Star Wars: Shadow of the Empire
- Star Wars Supremacy
- Star Wars: X-Wing vs TIE Fighter
- Steel Panters 2
- SWAT 3
- Thief GOLD
- Tomb Raider III
- Tomb Raider IV
- Triple Play English Plus! (Curs engleză mediu-avansati + Microfon)
- Viper Racing
- UEFA Champions League
- Urban Chaos
- Warcraft II
- Warcraft II Battle Net Edition + The Dark Portal
- Warhammer Dark Omen
- Warzone 2100 (RTS)
- Worms II
- Worms Armageddon

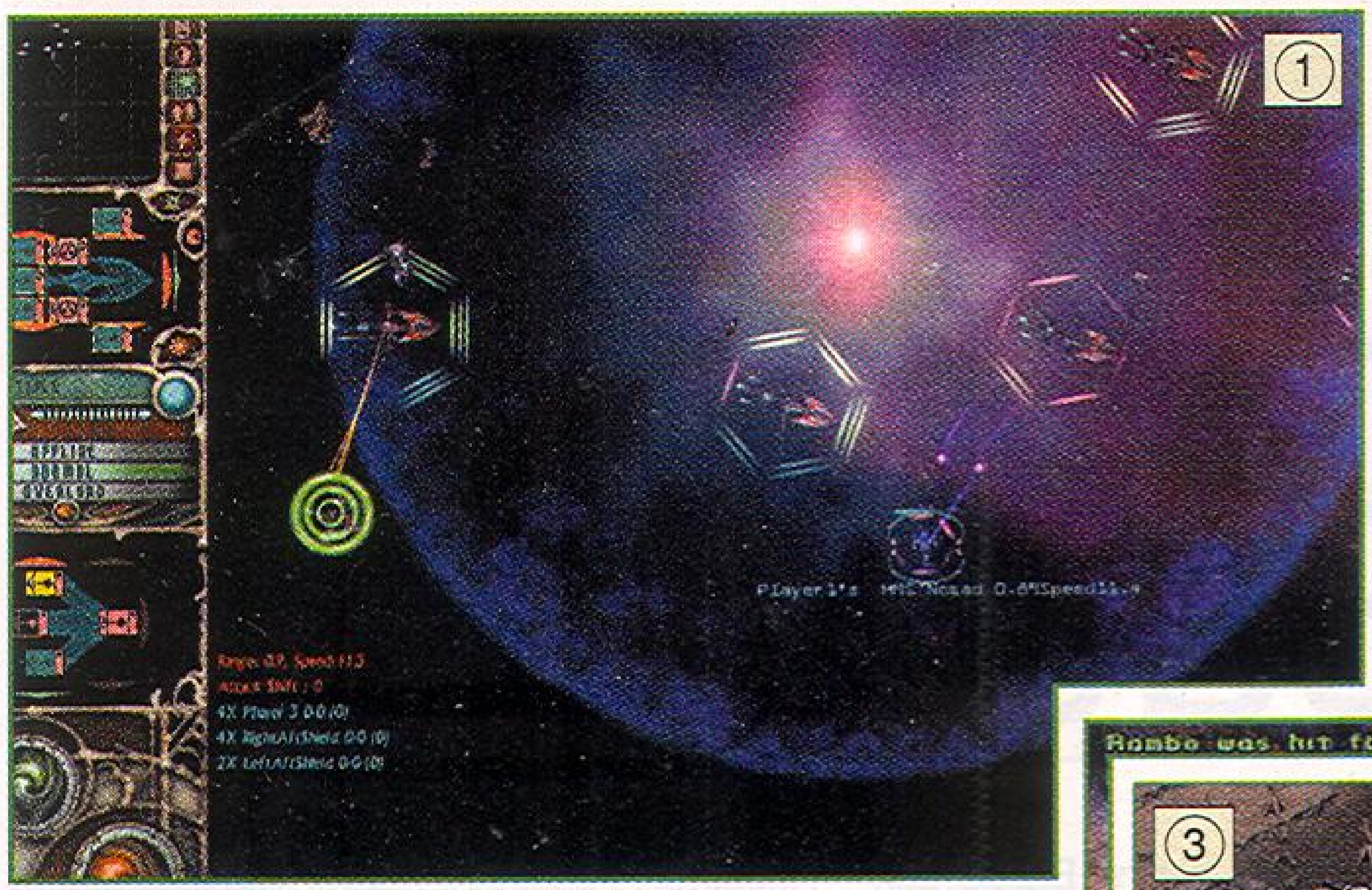


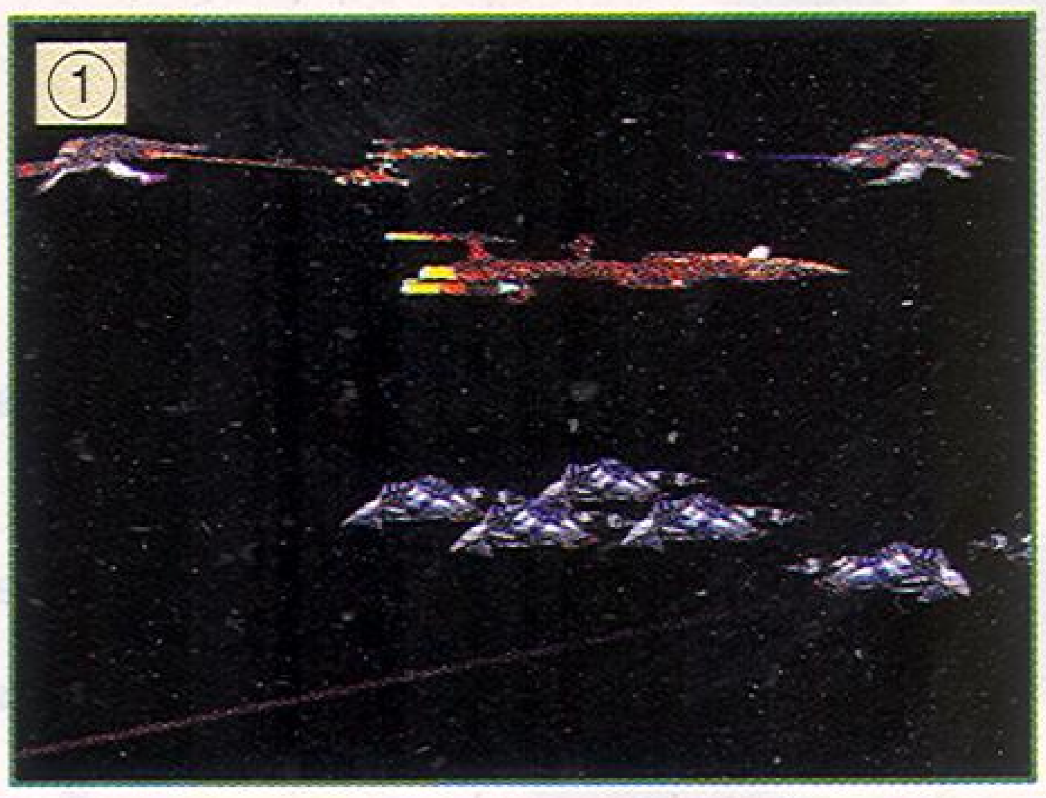
* jocurile subliniate sunt parţial localizate, având cutia şi manualul în limba română

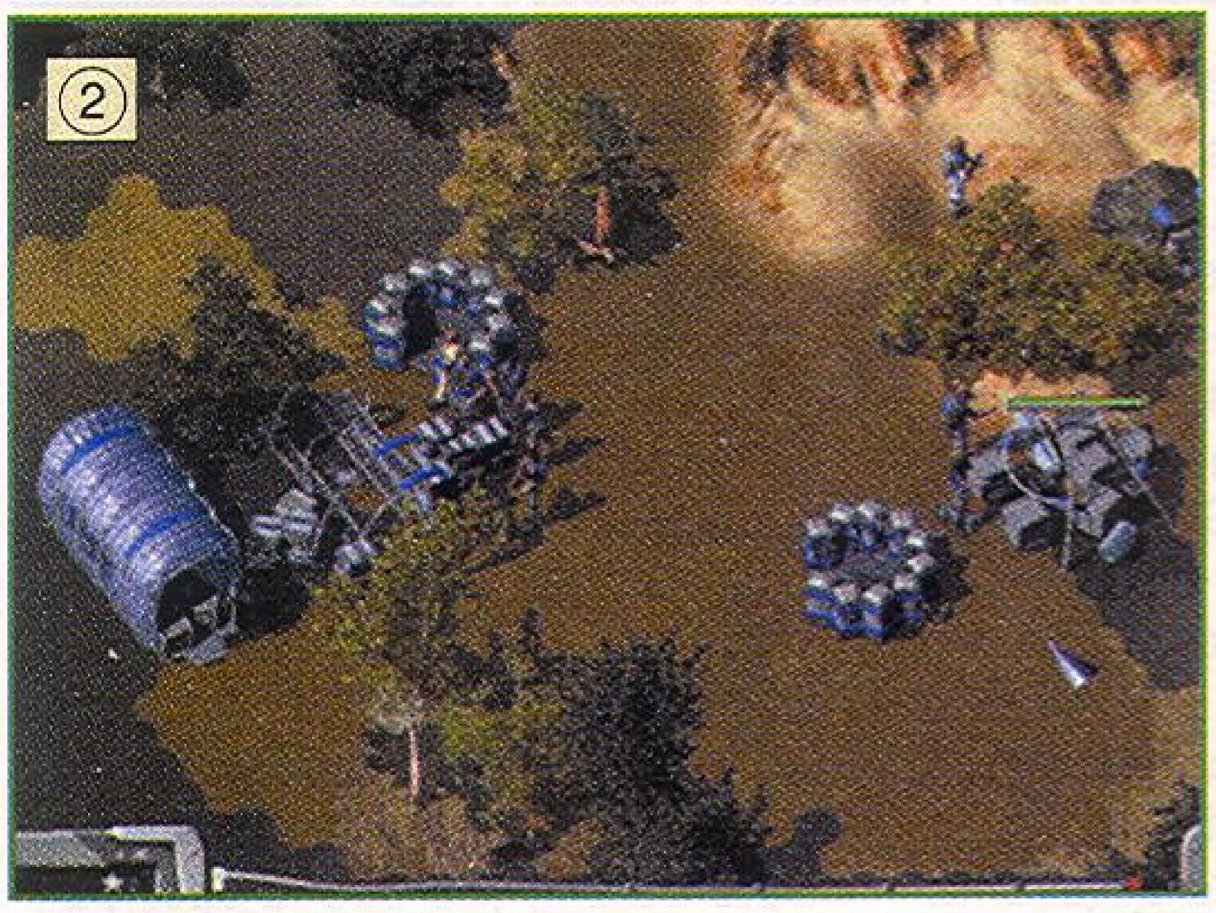
magazinul tău de calculatoare

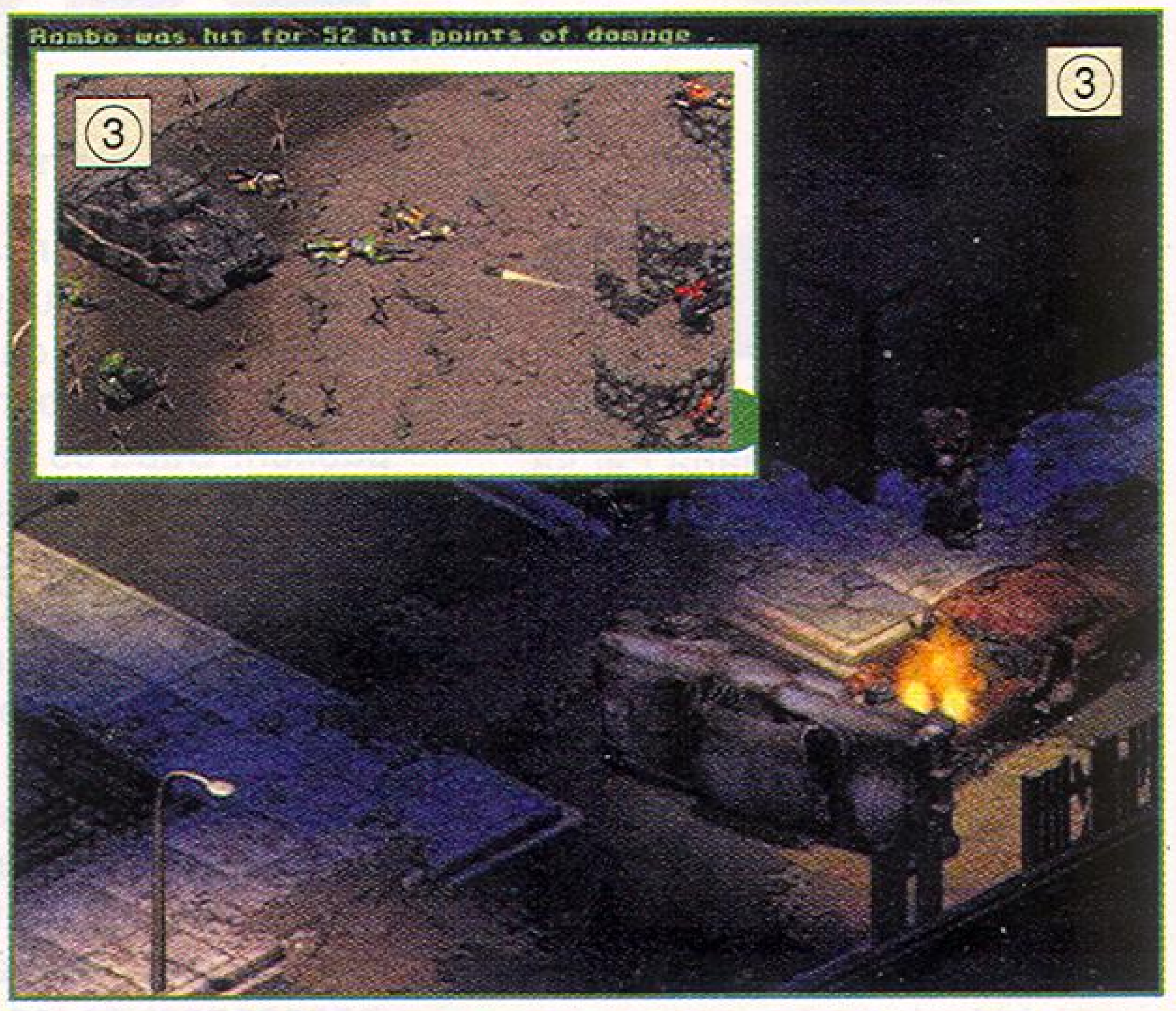
Supermagazin: Piaţa Unirii, magazin Unirea, corp central, etaj 3, Bucureşti
Magazine: Bd. Elisabeta nr.25, Bucureşti
Pasajul Pietonal Lipscani, Bucureşti
tel/fax: 01-345.55.05/06/07
e-mail: info@bestcomputers.ro www.bestcomputers.ro

best computers

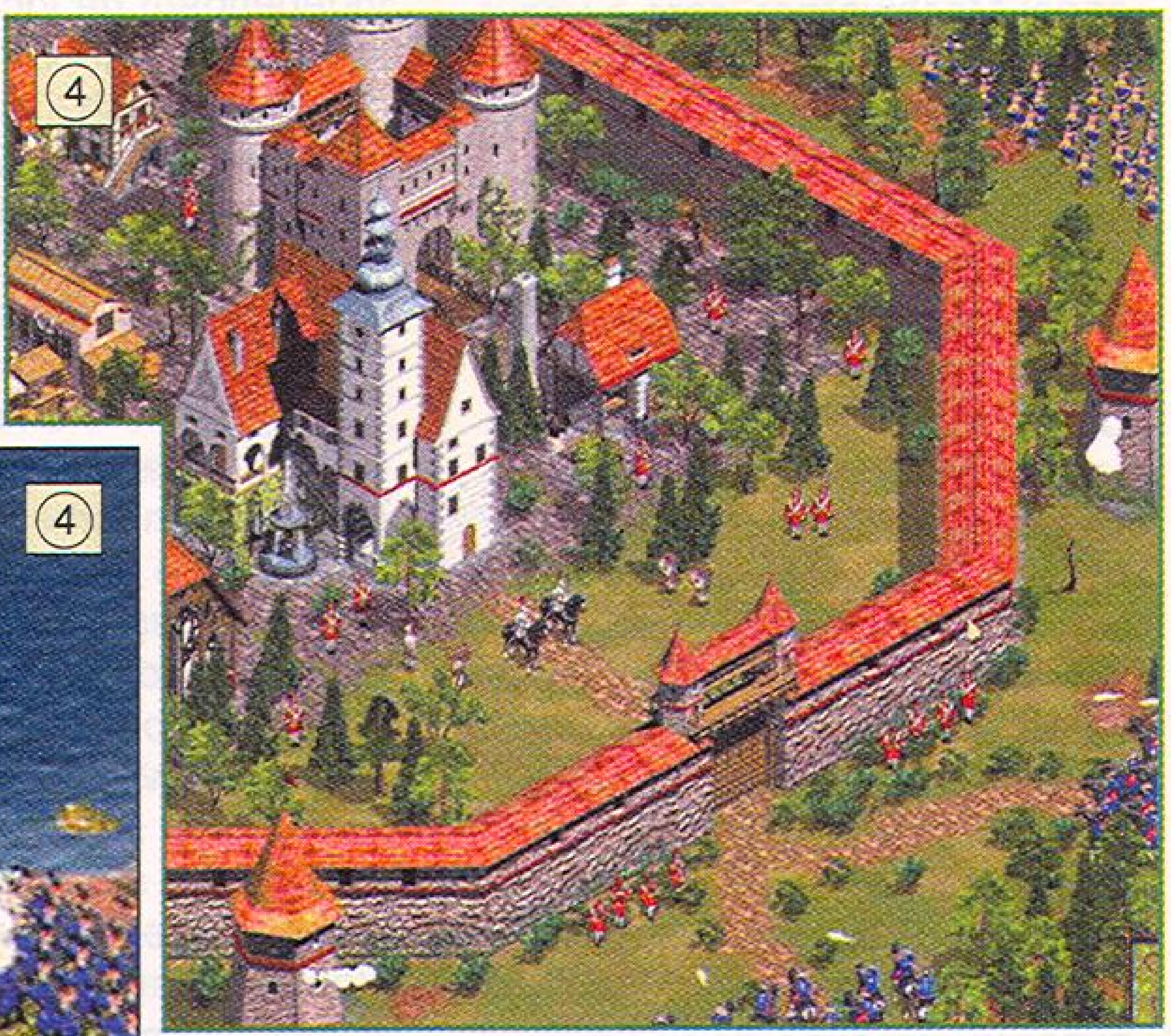


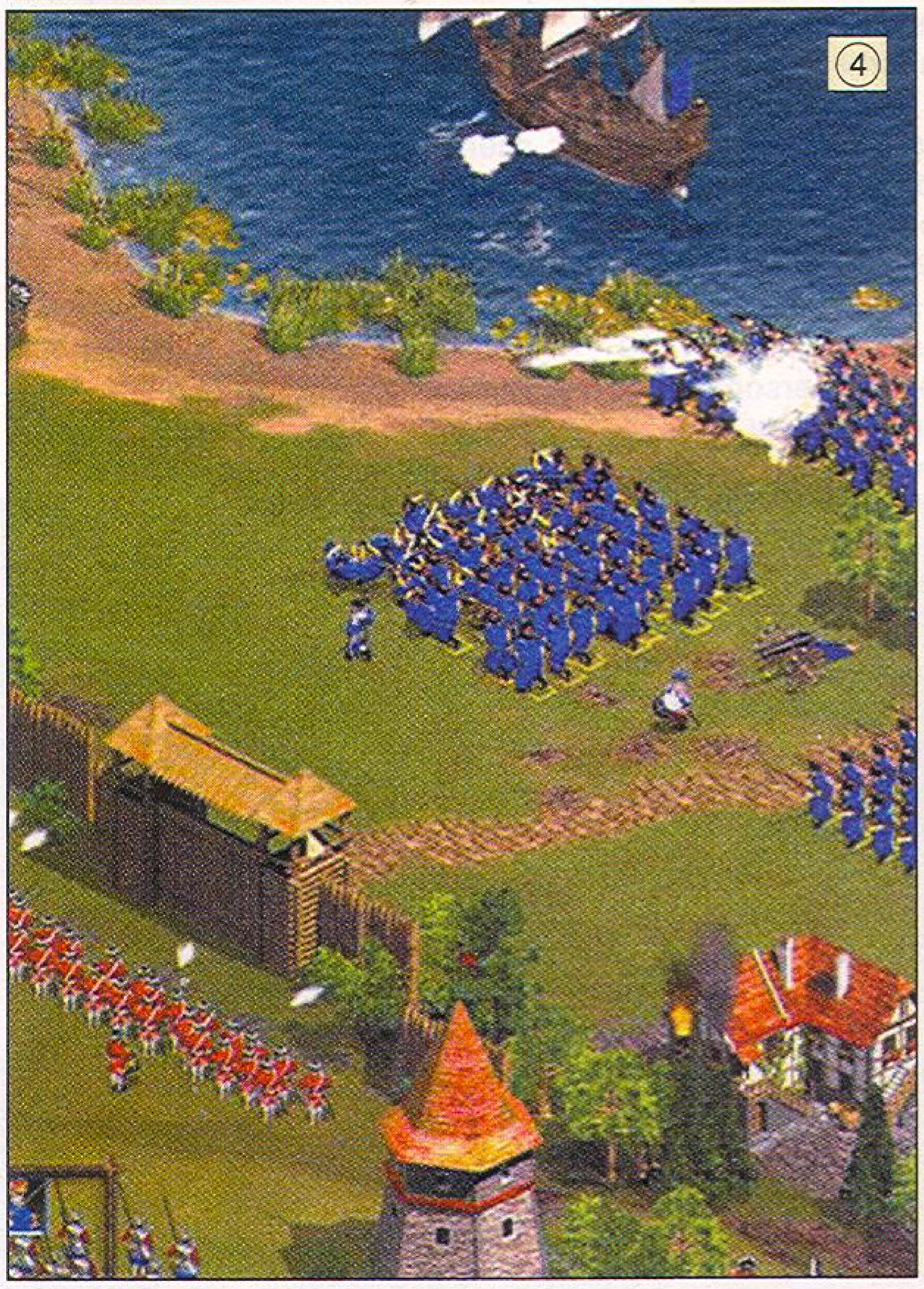


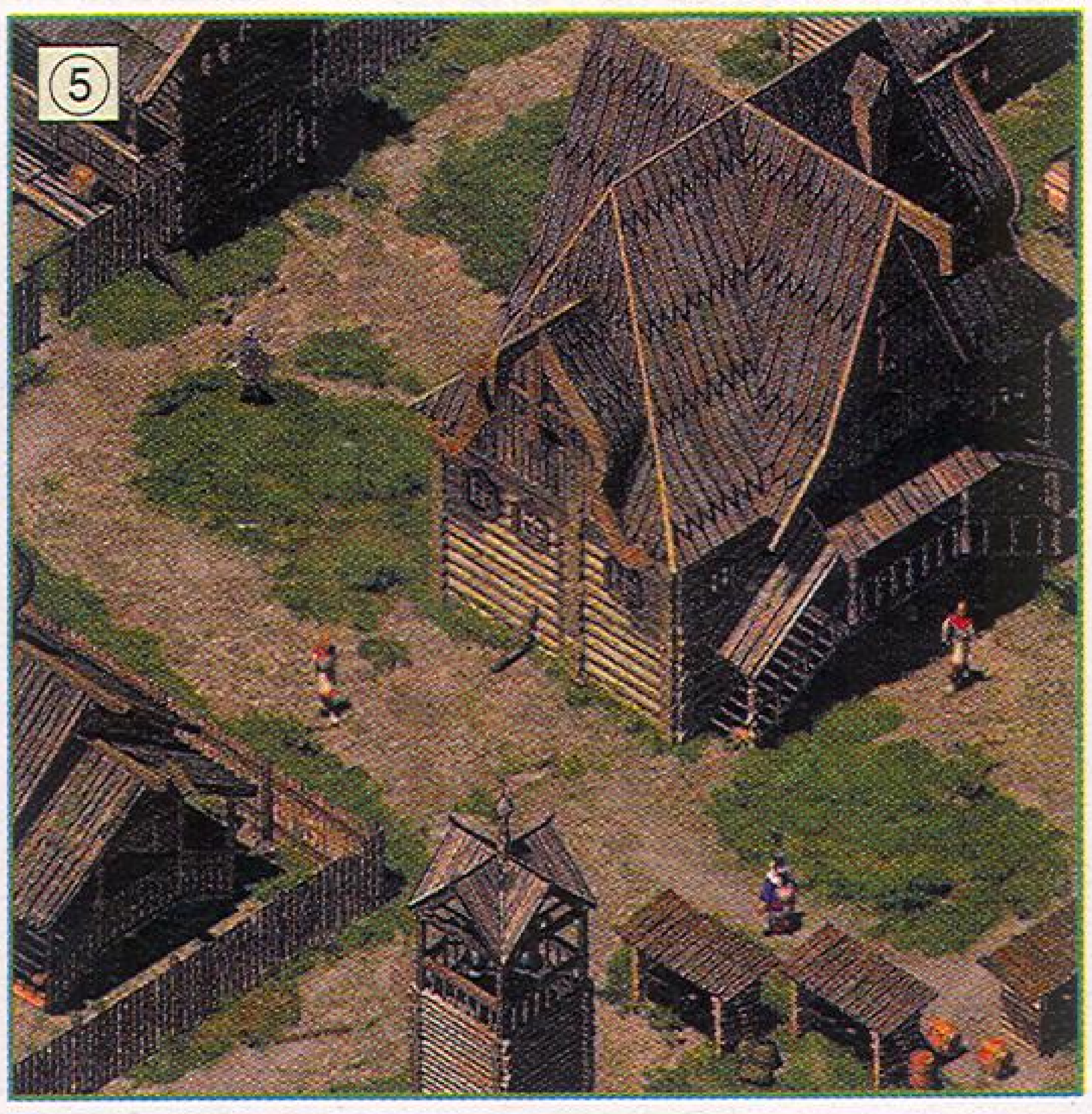












1. **Starfleet Command 2**

Starfleet Command 2 va îngroşa rândurile jocurilor cu klingonieni cât de curând. Va exista şi o versiune limitată, fetish only, pentru împătimiţii Star Trek, cu un bonus CD în care va apărea cale de 4 misiuni vocea unui anume George Takei (conform zvonurilor, acesta juca în serialul original, cel de acum 180 de ani).

2. **Original War**

Până acum ruşii s-au ciomăgit cu americanii cam prin toate cotloanele sistemului solar, în peste 12000 de jocuri de la începutul erei informaţionale până în zilele noastre. În Original War însă, cele două naţiuni etern beligerante vor avea ocazia să folosească orificiul unei maşini a timpului pentru a-şi continua neînţelegerile în trecutul umanităţii (pe vremea străbunicului australopitec).

3. **Fallout Tactics**

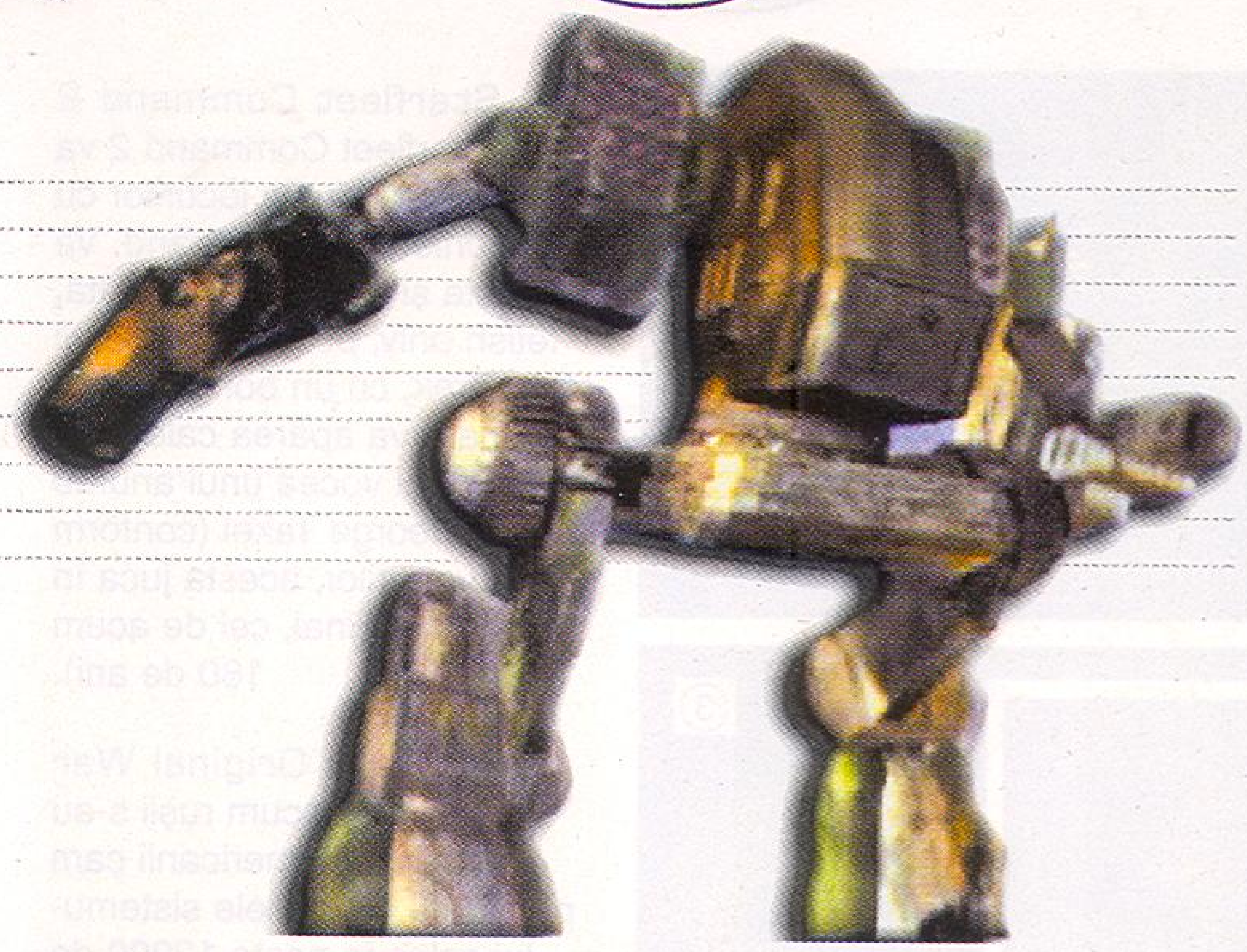
Asemănările dintre Fallout Tactics şi cele două rpg-uri care l-au precedat se limitează la aspect. Asta pentru că jocul va fi structurat pe misiuni (30 de bucăţi) iar personajele din party îşi vor mişca mădularele după cum le spune mouse-ul dumneavoastră şi nu cum le taie pe ele capul.

4. **European Wars: Cossacks**

RTS în secolul 17, 8000 de unităţi angajate în schimburi fructuoase de idei concomitent într-un meci, 6 resurse, 300 de upgrade-uri, peisaj 3D, 16 naţiuni... Dacă tragem linie şi adunăm rezultatul apare clar, 8342.

5. **Charm of War**

Charm of War este un RTS care vrea să transpună pe micile dvs. ecrane sforţările unui erou ales de zei să readucă ordinea şi disciplina pe un traseu de basm. Jucătorul o să-şi plimbe privirile şi cursorul într-un decor populat de vrăjitori, goblini, ţări, copaci, ape curgătoare, case şi iarbă.

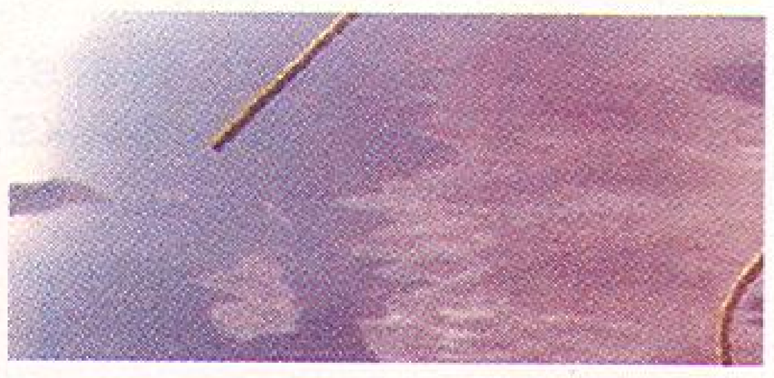


Universul Battletech

Univers: BattleTech - Redactor: Alexandru Adam

Există o categorie mai rasată de jocuri, ale căror designeri își complică viața căutând să-și condimenteze creația cu un scenariu complex. În fapt au nevoie de niște pretexte care să justifice carnagiile poligonale, acțiunea repetitivă sau pur și simplu plictiseala la care urmează să fie supus cu bestialitate jucătorul ore în șir, odată pus în fața versiunii finale. Unii designeri pun mâna și angajează oameni care să scrie ficțiune pentru joc, alții se apucă ei și scriu; în anumite cazuri nu trebuie inventat nimic întrucât (pentru cine cască ochii destul)







există destule aberații în realitatea noastră cotidiană cât să scuze aparițiile a câteva mii de jocuri (autorii putând să se dea rotunzi chiar cu subiectul abstract). O anumită pătură socială de creatori de jocuri, cea cu bani foarte mulți, recurge la o soluție mai costisitoare - cumpără un scenariu de joc gata făcut de la un institut specializat. Battletech a cauzat apariția seriei Mechwarrior, care a văzut lumina micului ecran SVGA inițial sub oblăduirea maternă a Activision-ului. Mai apoi Microprose a preluat ștafeta, publicând la rândul saău vreo două episoade din sângeroasa istorie inventată de FASA Corporation. Activision nu și-a revenit niciodată poluând piața de atunci cu titluri Star Trek, obligându-și programatorii prin șantaj și amenințări cu viața să lucreze 21 de ore zilnic la implementarea sub diferite forme a klingonienilor în orice cod sursă care aduce (fie și doar de departe) a joc.

Inițial destinat jocurilor tabletop (cu hărți de carton, figurine și zaruri) produse de FASA cu înverșunare de ani de zile, Battletech s-a dovedit a fi îndeajuns de popular încât să constituie începutul unui subgen aparte de jocuri, cauzator de epigonii: simulatoarele de pășitori. După ce și-a disputat în urmă cu câțiva ani supremația pe piață cu Starsiege-ul de la Dynamix și Heavy Gear-ul cu care se consola într-un timp Activision, seria Mechwarrior este singura care a supraviețuit vitregiilor sorții, așteptându-și acum a patra "ecranizare". Scenariile cumpărate au avantajul că se desfășoară oarecum independent de joc, sunt de sine stătătoare. FASA a inventat conceptul de Mech - mașină de luptă, bipedă, de 12 metri, cu destulă putere de distrugere cât să pacifice două razboaie mondiale deodată. Contrar așteptărilor, întâmplările din Battletech nu orbitează în jurul acestor gigantice mașini de luptă, nici în jurul persoanelor dibace care le pilotează (poreclite Mechwarrior-i). Mai degrabă este vorba de înșiruirea cronologică a unor evenimente, o istorie alternativă și viitoare dar urmărită cu strictețe științifică de-a lungul a mai bine de 1500 de ani. Nu există personaje principale în Battletech, nu se îmbracă nimeni cu șorturi colorate pentru diferențiere între echipe, nimeni nu râde diabolic pentru ca să-i iasă din gură în evidență dantura perfectă și malevolența neagră. Nu apar în colimator eroi dezbărați de vicii care să salveze umanitatea, nici călăi universali care să-și dorească vărsări de sânge dimineața pe stomacul gol - evoluția evenimentelor nu ține de virtuți sau defecte ci de interese, de conflictul acestora mai degrabă, întocmai ca în viața de zi cu zi. Sacrificiul, actele de eroism, trădările nu sunt un scop în sine, destinat colorării unui scenariu, ele rezultă din reacții tip cauză/efect. Personajele nu se caracterizează prin câteva trăsături principale, ele sunt guvernate de propriile motivații sau animozități, fiind forțate de împrejurări să ia decizii (bune sau proaste, morale au ba).

Toată tevatura a început în secolul 22 când tehnologia a oferit umanității posibilitatea salturilor interstelare și sute de sisteme planetare au fost populate în jurul Terrei. Expansiunea omului a durat mai bine de două sute de ani, și a dus la apariția mai multor formațiuni statale firave în Galaxie. Cu timpul acestea au evoluat în House Governments (5 dintre cele mai importante erau: Steiner, Davion, Liao, Marik și Kurita), conduse de familii de aristocrați după metode eficiente dar medievale. În același timp, în jurul Pământului, o sută de planete dădeau mână cu mână formând Hegemonia Terană ce urma să monopolizeze ireversibil scena politică a acelor vremi (în special odată ce deveniră primii posesori de Battlemech-i). În acel moment Galaxia era împărțită între Inner Sphere - cu densitatea cea mai mare de legificări pe cap de locuitor și Periferie - un soi de sălbăticie erodată de războaie. Ascensiunea Pământului a culminat în mod previzibil cu apariția Ligii Stelare în 2571, ce unifica mai cu forța mai cu vorba bună toate guvernele acătării din regiune. Între 2601 și 2750 a urmat o plictisitoare perioadă de pace și prosperitate în timpul căreia s-a pus la punct tehnologia necesară interminabilelor măceluri pe care viitorul le rezerva omenirii.

2751 a fost anul în care Lordul Ligii Stelare a avut proasta inspirație de a deceda, lăsându-și fiul de numai opt ani pe post de titular. Copilul a fost lăsat în grija generalului Aleksandr Kerensky, responsabil cu

menţinerea ordinii şi disciplinei prin Galaxie, comandant al SLDF (Star League Defence Force). Profitând de faptul că acesta era mai tot timpul în delegaţie prin lumile Periferiei unde se ţineau necontenit şedinţe de pacificare, Lorzii Caselor s-au autoproclamat conducători ai Ligii. Ca să se complice şi mai mult situaţia, numitul Stefan Aramis (preşedintele unei obscure naţiuni rătăcită în peisajul acelor tulburătoare timpuri) s-a împrietenit cu tânărul moştenitor, folosindu-se de acesta pentru a orchestra o eficace lovitură de stat, preluând astfel puterea. Kerensky auzind de toate acestea, şi-a instruit scurt secretara să-i amâne toate întrevederile pe următorii 12 ani şi a pornit într-o campanie de recucerire a Terrei (cu toate lumile din fosta Hegemonie la pachet). Înaltul Consiliu al Ligii (format din Lorzii Caselor) l-a concediat pe Kerensky de îndată ce războiul împotriva uzurpatorului s-a terminat, acesta încurcându-le planurile ce puteau fi lesne descifrate alcătuind propoziţii cu următoarele cuvinte: putere, pe, să pună mâna. Oripilat de faptele reprobabile ale Lorzilor care se faultau reciproc pentru putere, Kerensky, om integru de felul lui, a cedat psihic cu promptitudine militară şi s-a hotărât să se retragă în munţi, departe de civilizaţia decadentă. Zis şi făcut, fostul comandant şi-a strâns ce-i mai rămăsese din armată, le-a ţinut o scurtă cuvântare despre virtuţile umane, le-a expus scurt şi concis situaţia internaţională, buletinul meteo pentru următorii 300 de ani şi planurile sale de viitor, după care au împachetat frumos în ziar cafelele şi savarinele de protocol şi au purces spre aeroport. Astfel, pe data de 5 Noiembrie 2784, SLDF părăsea în stol Inner Sphere-ul îndreptându-se spre alte orizonturi, mai lucitoare.

Atâta le-a trebuit Lorzilor, care văzând că nu stă nimeni de şase în foişor, s-au pus pe emanat proclamaţii şi decrete în urma cărora fiecare devenea pe rând dar deodată noul conducător al Ligii Stelare. Aşa a erupt Primul Război de Succesiune (au fost patru) în timpul căruia Terra s-a ţinut departe, declarându-se neutră şi imparţială. Din 2790 până prin



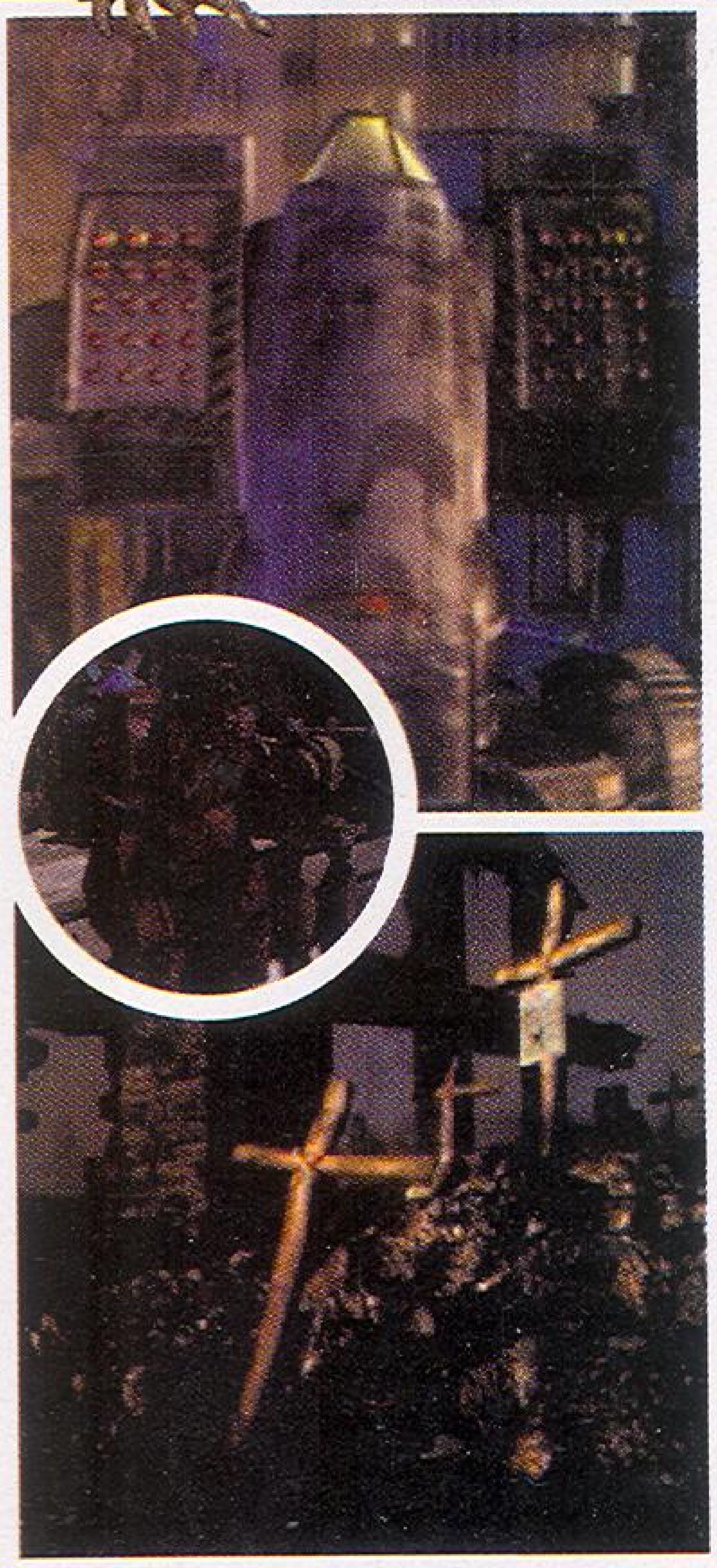
3030, în Inner Sphere războaiele au distrus cam tot ce înfăptuise umanitatea, aruncând civilizaţia într-un soi de Ev Mediu cauzator de genocid şi impoliteţuri atroce. Notă discordantă o făcea o anume organizaţie qvasi-religioasă stabilită pe Terra, Comstar, care, în virtutea cultului tehnologic pe care îl propovăduia, nu numai că nu se bătea cu ceilalţi copii din Galaxie dar chiar îşi făcea cu conştiinciozitate temele şi citea toate lecturile suplimentare. În secolele de război care au măcinat civilizaţia din zonă, Comstar s-a străduit pe cât posibil să conserve în stare naturală vestigiile epocii de aur din ce în ce mai estompată de trecerea timpului.

După un an de perindări prin zona necartografiată aflată dincolo de Periferie, flota autoexilată a lui Kerensky şi-a găsit până la urmă un cămin locuibil. A urmat popularea unor planete (cu oameni sau, unde nu ajungea personalul, păpuşi care să ţină locul ocupat), construirea câtorva bordeie şi înfiinţarea unui post local de televiziune, apoi, împotriva oricărei logici, foştii SLDF s-au luat la hartă înfăptuind propriul război civil în miniatura. Un moment de crucială importanţă pentru viitorul coloniştilor a fost decizia generalului de a deceda din cauză de infarct, lăsând responsabilitatea bunăstării subordonaţilor în seama fiului sau pe care, în mod curios, îl chema tot Kerensky (Nicholas). Acesta şi-a condus propriul mini-exil, modest, ordonat asa ca pentru vârsta lui spre o singură planetă numită Strana Mechty. Aici au luat fiinţă Clanurile, în număr de 20, conţinând 800 de Mechwarrior-i silitori, politicoşi cu bătrânii şi animaţi de un spirit civic aflat pe cale de dispariţie. Sub oblăduirea tânărului Nicholas acestea au evoluat cu timpul într-o societate alternativă, îmbinând cu această ocazie o



democraţie cu divertismentul tipic al unei dictaturi militare şi cu voluptăţile sclavagismului.

Mă tem ca, din lipsă de spaţiu, cititorul va fi nevoit să afle despre blestemaţiile Clanurilor abia în numărul viitor... În plus, Minel deja mă bate nerăbdător pe umăr şi ceafă cu penarul lui din lemn de prun să-i fac loc să joace Dark Regn 2 pe net. Este înnebunit de opţiunea care îi permite să seteze într-un meci multiplayer poziţia lui pe glob (şi s-o urmărească pe a inamicilor). Pierde zilnic mai mult de şase ore tot încercând să-şi convingă interlocutorii de originea sa aristocratică şi olandeză (nick: Minel the Dutch), lucru dificil având în vedere faptul că olandeza nu seamănă deloc cu româna iar o conversaţie civilizată nu poate fi susţinută repetând obsedant cuvântul Amsterdam.



Problema e că ai noștrii sunt mai deștepți și pleacă afară mai repede, direct de la finalul liceului?

Made in Romania

...producatorii romani de jocuri...

Tip articol: Reportaj - Redactor: Dan Dimitrescu









În ultimii ani, țările din fostul bloc sovietic au început să se afirme tot mai mult în domeniul jocurilor pe calculator, exemplele cele mai notabile fiind, cred, Rusia și Cehia. Ne întrebăm oare de ce nu suntem și noi printre ele? Oare nu avem și noi matematicienii noștrii? Oare pe băncile școlilor noastre nu se formează suficienți designeri de jocuri? Ori poate, din contră, problema e că ai noștrii sunt mai deștepți și pleacă afară mai repede, direct de la finalul liceului?

Sigur, lipsa banilor pune sub semnul întrebării orice asemenea inițiativă. Totuși, acest factor trebuie luat în considerare și pentru alte țări estice.

De-a lungul timpului, mai multe echipe autohtone au creat vâlvă în țară cu proiectele lor, dar nu multe dintre ele au ajuns într-un stadiu foarte avansat. Lansările pe piață sunt aproape inexistente dar sperăm ca acest lucru să se remedieze în curând.

Firmele prezentate în acest articol, sunt în cea mai mare parte profesioniste. Mai mult, ele chiar au ceva de arătat, și cred că în viitorul apropiat ne vor bucura cu jocuri complete.

În timpul realizării acestui articol, am călătorit în lungul și latul țării Bucureștiului. Lucruri frumoase și mai ales oameni pasionați am văzut. Ce va fi mai departe? Veți vedea în numerele viitoare ale revistei.

AMC Creation

http://www.amc.ro

Amenințată cu dispariția (Pământul va fi distrus din cauze naturale) omenirea își alege supraoamenii ce vor duce sământa mai departe

Relativ necunoscuți publicului larg, AMC Creation se ocupau prin 1994 de comerțul cu hardware pentru PC-uri. Din 1998, ei au trecut la jocuri pe calculator, eforturile lor concretizându-se în No Name War, un Real Time Strategy destul de revoluționar în esență, dar ascuns sub o aparență clasică.

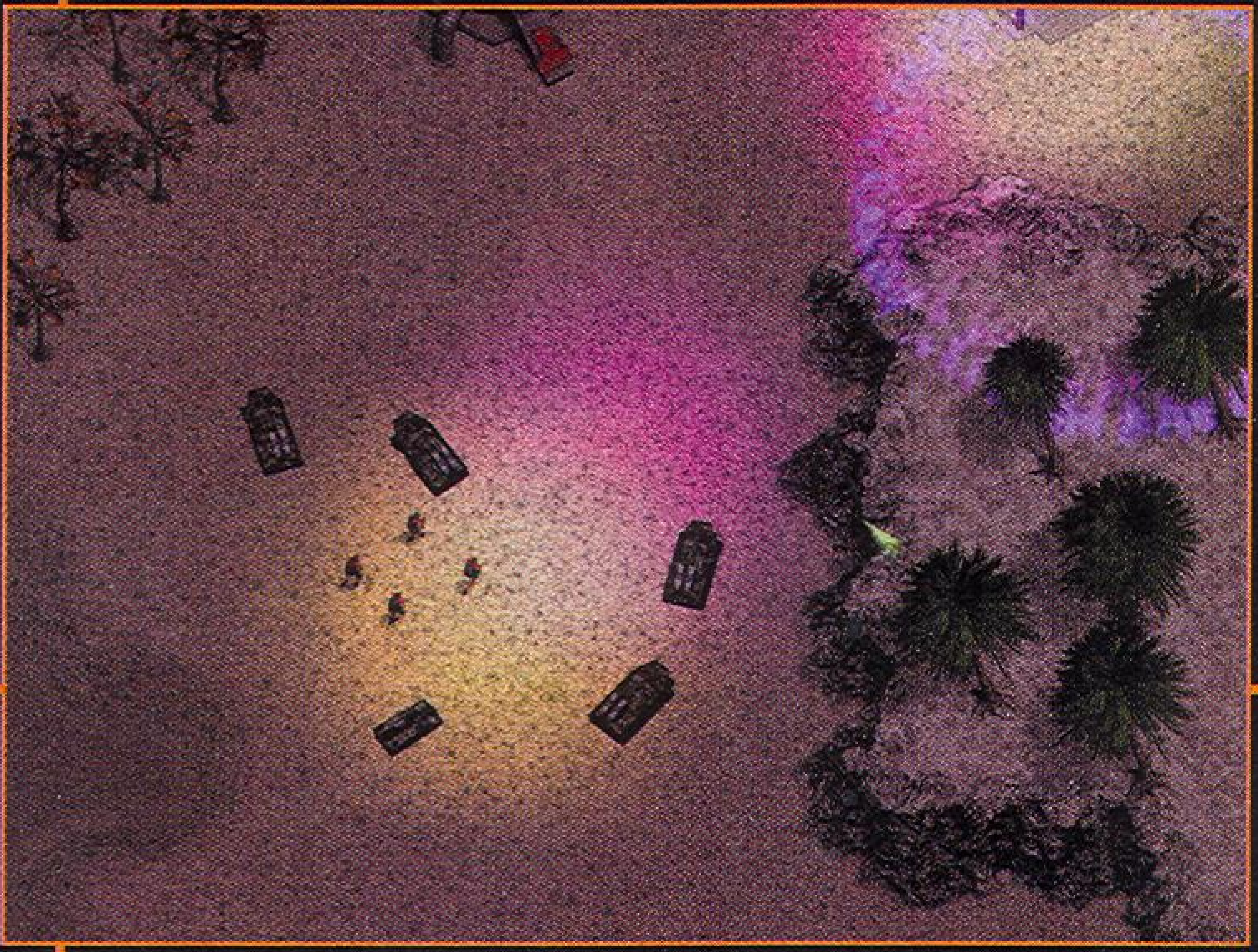
De la început trebuie să menționez că cei de la AMC își păzesc cu strășnicie secrete, astfel că deși am vizitat sediul firmei și am stat de vorbă cu echipa de design a NNW, au rămas multe semne de întrebare din partea mea. Este de înțeles, ei nu vor ca povestea și "latura filozofică" a acesteia să ajungă cunoscută prea devreme, scăzând astfel o parte din appeal-ul jocului.

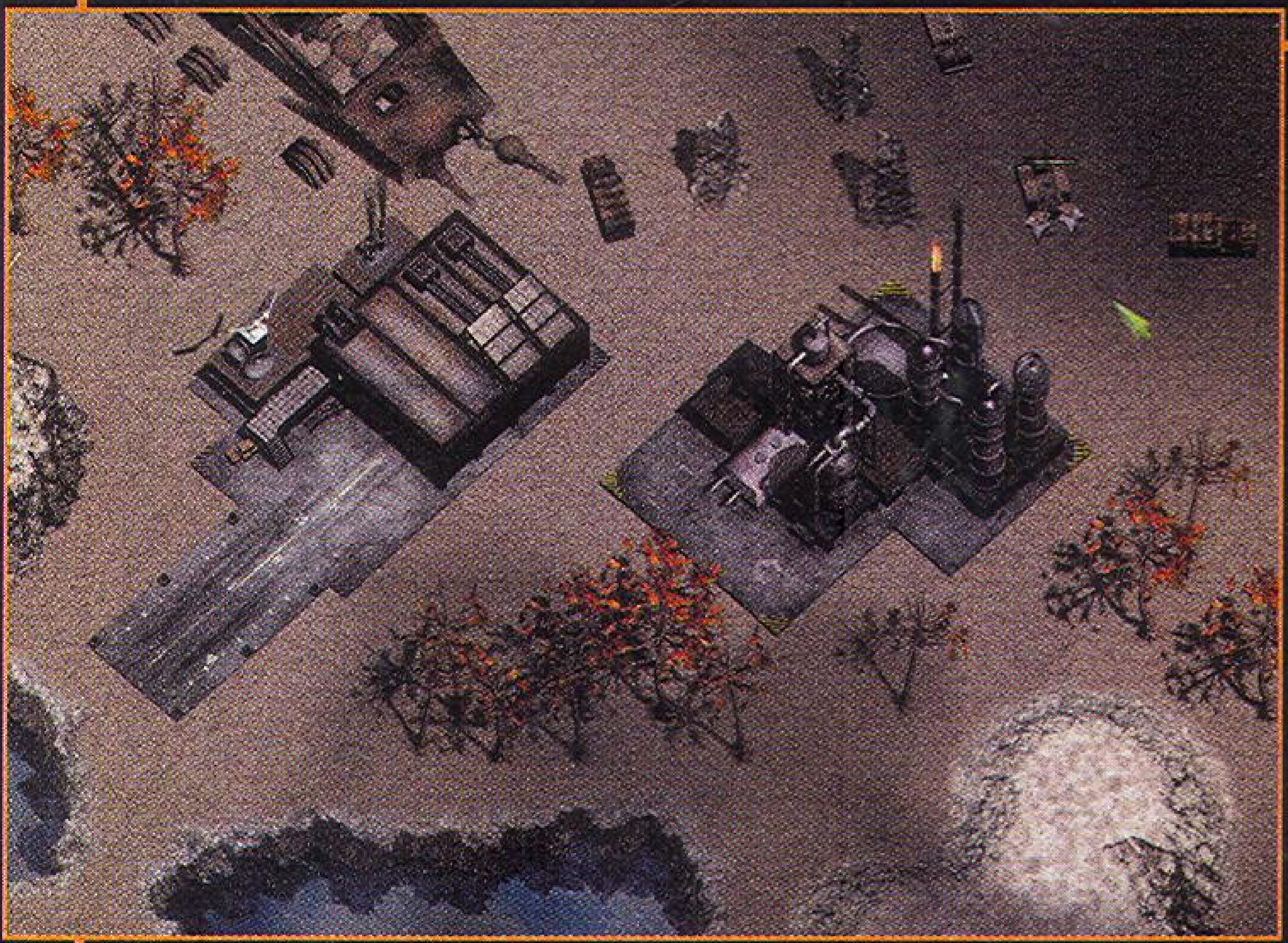
Amenințată cu dispariția (Pământul va fi distrus din cauze naturale) omenirea își alege supraoamenii ce vor duce sămânța mai departe. Aceștia sunt îmbarcați pe câteva nave spațiale și ajung să colonizeze cu succes o altă planetă. De aici intervin obișnuitele certuri între unii și alții, totul sfârșindu-se cu prăbușirea în necunoscut a unui transport militar trimis să "calmeze" spiritele încinse.

Intuiția mea de fier mă face să cred că jucătorul comandă oamenii din acest transport, dar cei de la AMC au refuzat cu strășnicie să arunce lumină peste aceste chestiuni. În joc se înfruntă combinații de 3 luate câte X (unde X>1) din următoarele rase/națiuni : Coloniști, Kluna, Kaldari. După cum este la modă acum, evoluția conflictului va fi îmbârligată, purtând eroul principal dintr-o tabără în alta și așa mai departe.

Dacă în privința scenariului strădaniile de detectiv nu mi-au fost încununate de succes, în schimb mi-au fost servite pe tavă detalii despre cum va fi jocul. NNW se vrea un "simulator de comandant suprem", realist (în limitele scenariului SF) și complex (pentru că realitatea este complexă). Fiecare campanie (câte una pentru fiecare parte combatantă) va fi compusă din doar 3 hărți, dar acestea vor depăși cu mult dimensiunile celor din jocurile de strategie obișnuite. Dimensiuni ca 100x100 ecrane sună foarte bine pentru urechea mea, mai ales că vom petrece mult timp în fața fiecăreia dintre ele. Datorită spațiilor mari, nu se va mai ajunge la victorii rapide, existând, ca și în realitate, posibilitatea să te retragi (de data asta ai unde) din fața unui inamic sau să evoluezi în "țara nimănui".







O idee accentuată de cei de la AMC a fost libertatea de acțiune pe care o ai pe hartă, obiectivele tale la un moment dat fiind mai mult o chestiune de gust personal decât ceva impus de calculator. Jucătorul primește anumite informații despre ce se întâmplă în teritoriul pe care îl are în față, dar nu știe de la început care va fi finalul. Periodic, anumite evenimente aleatoare înaintează povestea, ele dând și nota de RPG a jocului. Ideea mi se pare foarte bună, tranformând jucătorul într-un veritabil strateg nevoit să-și împartă resursele în mai multe direcții și să se ocupe de orice criză apărută pe neașteptate.

Dat fiind că vom petrece așa mult timp în fața unei singure hărți, implementarea ciclului zi-noapte este ceva absolut necesar, iar luminile dinamice ar trebui să facă noaptea foarte spectaculoasă. Poate că nu se va ajunge la standardul unui Earth 2150, dar tot sună bine. Mergând pe aceași idee, meteorologia este un pas logic, și se pare că vor exista ploaie, frig, ninsoare și înghet.

Tehnic vorbind, se poate spune că NNW este continuatorul lui Total Annihilation, folosind aceași combinație de teren pseudo-3D cu unități 3D poligonale. Tot în stilul TA, jucătorul are la dispoziție foarte multe tipuri de unități, care acoperă întregul spectru de capabilități ale unei armate moderne. Tipurile de unități se completează una pe alta, deci numai un atac combinat poate avea succes asupra unei defensive bine pregătite. Spre deosebire de TA, aici avem însă și infanteriști, de multe tipuri chiar. Comportarea soldaților nu va fi "robotică", ei reacționând la evenimente și ordine în funcție de caracteristicile lor personale.

Momentan totul sună foarte bine, și, sincer să fiu, de abia aștept să pun mâna pe acest joc. Rămâne de văzut dacă realizatorii săi îl pot duce la capăt, pentru că în decursul vizitei mele la AMC, nu mi-a fost prezentată o versiune jucabilă a lui. Multe din module erau deja funcționale, și tehnica părea destul de bună, dar până la a pune toate ideile în cod poate să mai fie cale lungă.



FunLabs

http://www.funlabs.com

Revelația anului curent și cel mai nou intrat în mica lume a realizatorilor de jocuri români, Fun Labs are deja o istorie zbuciumată

Revelația anului curent și cel mai nou intrat în mica lume a realizatorilor de jocuri români, Fun Labs are deja o istorie zbuciumată. Pornind la drum cu un proiect de action-adventure asemănător cu Unreal, intitulat Broken Balance, cei de la FL au asimilat foarte repede orice tehnologie pe care puteau pune mâna. Ajuns mai degrabă în stadiul de showcase tehnologic decât de joc, BB impresionează fără doar și poate prin diferitele efecte speciale întâlnite la tot pasul. La capitolul design, jocul stă mai slab, este adevărat, fiind cam liniar în opinia mea. Recunosc însă că și o poveste liniară poate fi gustată, iar faptul că jocul vroia să îmbine părțile de acțiune și cele de aventură după rețeta filmelor Die Hard mi se pare un punct pozitiv pentru aceasta. Între timp, Broken Balance a fost abandonat, datorită lipsei unei finanțări exterioare, dar FL a mers mai departe. Au urmat câteva demo-uri tehnologice pentru Matrox și Nvidia, care i-au adus în atenția lumii întregi. Imediat au răsărit și căutătorii de talente, printre care îi notăm pe Illusion Softworks (cehii ce au făcut Hidden & Dangerous) și Activision Value. Cum s-au desfășurat tratativele, nu știm, cert este că Funlabs lucrează acum cu Activision. Personal, mi se pare că e o afacere foarte bună pentru aceștia din urmă, și toate semnele arată că ambele părți sunt mulțumite de contractul încheiat. Care este obiectul acestui contract, nu se știe, dar putem face unele supoziții. Ar putea fi vorba despre trecerea lui Daemons (un proiect multiplayer al Fun Labs, descris pe scurt ca "mai mulți predatori hăituindu-se pe întuneric") de pe hârtie pe ecran. Un astfel de joc poate avea un succes imens, oferind teren propice pentru implementarea multor idei nemaivăzute până acum. Pe de altă parte, cred că realizarea lui ar necesita un efort deosebit la capitolul design, pentru balansarea armelor, a puterilor demonilor șamd. Din câte știu, termenul de realizare al jocului pentru Activision este relativ scurt, și nu cred că este loc pentru toate aceste treburi. Dacă nu despre Daemons este vorba, înclin să cred că avem de-a face tot cu un proiect ce poate pune în valoare puternica tehnologie 3D a FL. Dar, supoziții poate face oricine. Secretele trebuie să rămână secrete, deci să nu ne băgăm nasul mai departe (Adrian Filipini, manager-ul firmei, poate fi foarte convingător în această privință). Rămân la părerea că în domeniul jocurilor pe PC avem cel mai mult de așteptat din partea acestei firme. Eu unul mi-am pus deja microfoanele in studioul lor, vă recomand să faceți la fel.



Interviu

Exact când a fost pornit Fun Labs, și cu ce scopuri ?
În mare, totul a început în primăvara lui 99. Ca prim obiectiv ne-am ales încheierea unui contract cu un publisher străin în termen de 24 de luni. Acest lucru s-a întâmplat, urmează să ne îndeplinim cealaltă ambiție - de a fi prima firmă românească care se poate lăuda cu un joc ajuns în stadiul de retail box, făcut 100% în România.

Cum te privește lumea atunci când vii din România? Cât de greu este să obții un contract cu o firmă de afară?
Ținta Fun Labs a fost dintotdeauna piața americană, net superioară la momentul înființării firmei. În consecință, nu pot vorbi decât despre modul în care te privesc americanii. În general, primele replici se refereau la Nadia Comăneci, echipele noastre olimpice, sau o presupusă apartenență a României la Federația Yugoslavă. De asemenea, toată lumea își exprima uimirea aflând că suntem latini în blocul comunist. Pe de altă parte, spiritul american, al afacerilor corecte, nu se dezminte. Nu contează cine ești și de unde vii, câtă vreme faci lucruri de calitate și îți respecți termenele.

Aflându-ne încă la început încă, și venind dintr-o țară a cărei piață de jocuri este subdezvoltată, suntem întrucâtva "necivilizați".

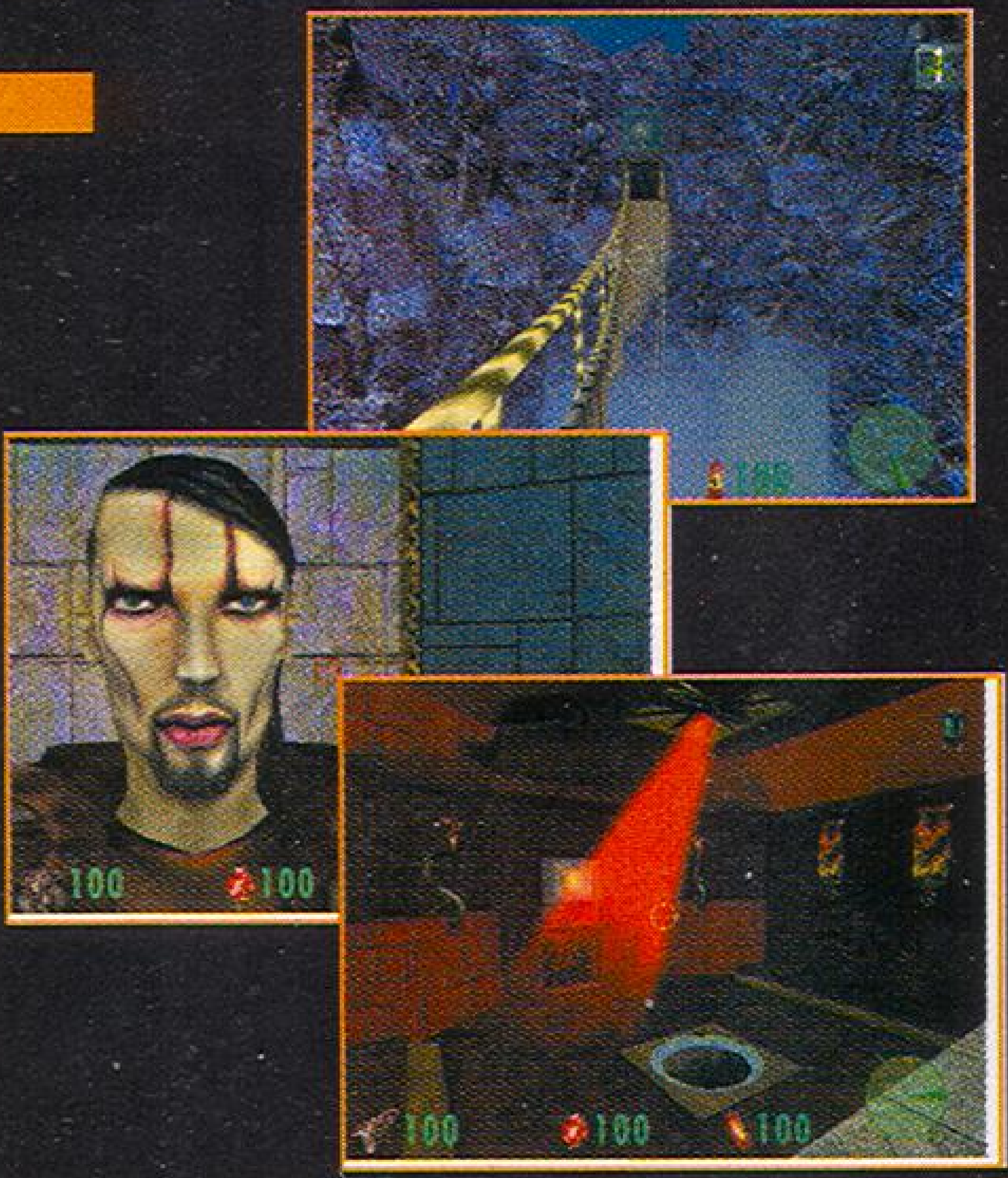
În ce măsură se pot compara programatorii români cu cei din alte țări? Mă refer atât la cei din Vest cât și la cei din noul val, estic ...
Programatorul român nu se poate compara cu cel din Vest momentan, pentru că îi lipsește experiența lucrului în echipă și a "milestone"-urilor. Acest lucru este perfect valabil și pentru restul țărilor estice.

Ce părere ai despre publicul amator de jocuri pe PC din România ? Dar despre piața de jocuri de aici în general ?
Nu există public de jocuri în România. Atâta timp cât omul nu plătește aproape nimic pe un joc, nu îl va aprecia la justa lui valoare. Cu totul altceva este atunci când trebuie să dai o sumă de bani (ce-i drept foarte importantă în România) și să cumperi un singur joc.

Cât despre piața de jocuri, aceasta are un specific bulgăresc, și de aceea nu o pot comenta prea mult. ►

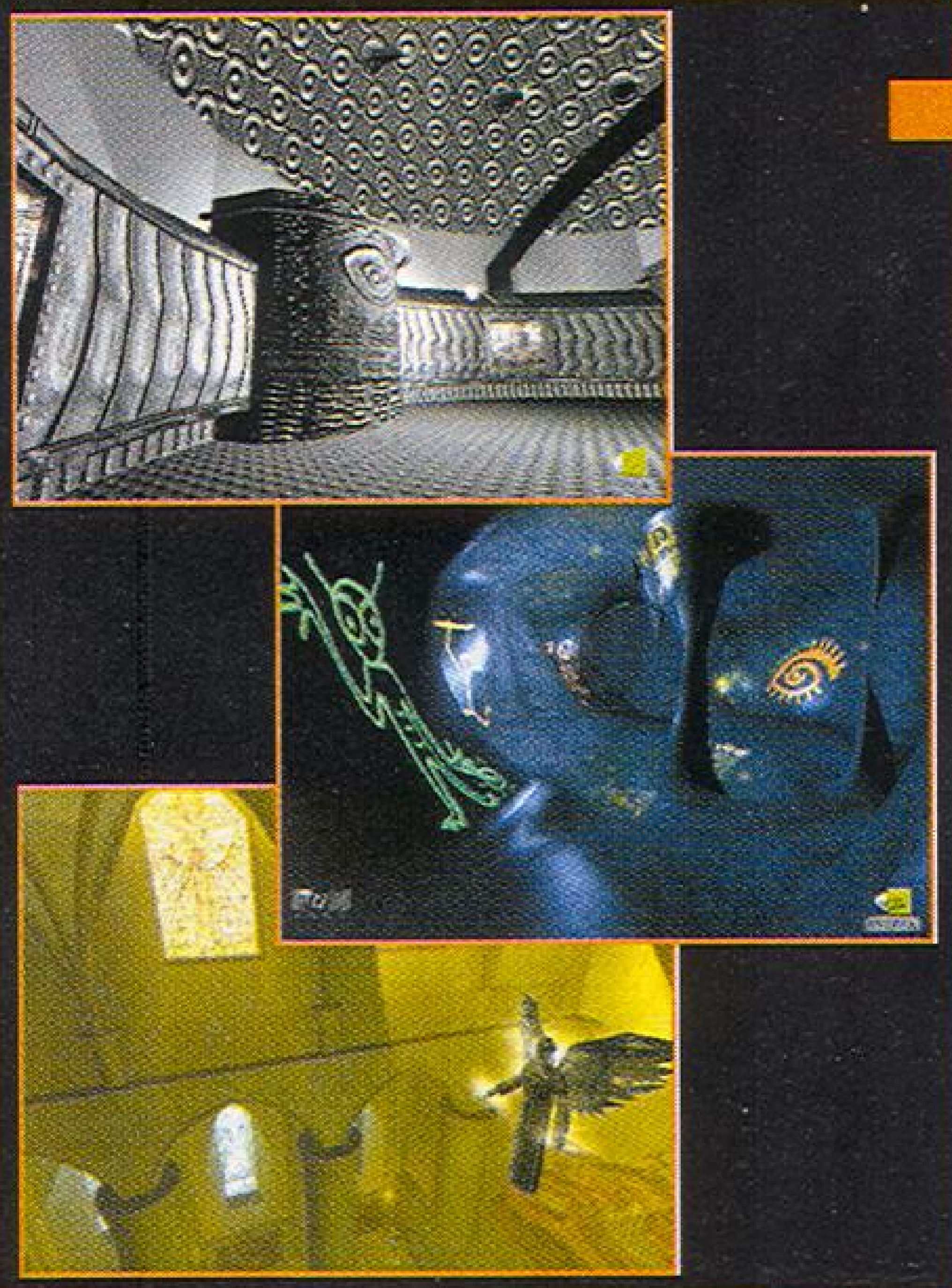
Broken Balance

Proiectul personal al celor de la FL, este tras pe tușă momentan. Multă muncă mai trebuia băgată în el până să ajungă joc, dar poartă marca tipică a FL - efecte speciale la tot pasul. Ca design, prototipul nu strălucea, dar după discuțiile purtate cu Adrian sunt convins că existau suficiente idei pentru a-l îmbunătăți.



[O]

Demo-uri Tehnologice



3 Demo-uri pentru Nvidia și unul pentru Matrox nu sunt deloc de lepădat, mai ales dacă ținem seama de calitatea lor. Imaginile nu sunt suficiente pentru a reda frumusețea îngerului străbătut de raze de lumină din Capela Gotică, sau fermecul supranatural al cavernelor mișcătoare din Alien Technology. Demo-urile scot cu adevărat în evidență puterea unor plăci de talia Geforce 2, iar comentariile publicului de pe net au fost mai mult decât pozitive.

[O]

Daemons

Lansat (drept concept) puțin înainte de evenimentele legate de Activision, Daemons se vrea un joc de deathmatch în care personajele (demoni) evoluează permanent, ajungând să aibă trăsături, arme și puteri unice. Ideea este demnă de luat în seamă, rămâne de văzut dacă va fi transformată în joc.



Cum poți să ne descrii relația voastră cu cei de la NVIDIA? Ce avantaje v-a adus această colaborare?
Relația noastră cu ei a fost impecabilă. Este și normal, cât timp îți faci treaba toată lumea se poartă bine cu tine. Cum era de așteptat, colaborarea aceasta ne-a adus o publicitate imensă. Am ajuns cunoscuți și am învățat foarte multe.

Dacă ar fi să realizați un joc exact după bunul vostru plac, cum ar fi acesta ?
Neterminat. Nimeni din această industrie nu ar vrea să-și lanseze vreodată jocul, adăugând permanent elemente noi și eliminând bug-uri.
Dacă vrei să afli ce fel de joc aș realiza, ei bine, nu îmi permit să am preferințe de acest fel. Ca manager al Fun Labs mă voi concentra exclusiv pe ceea ce ne va duce acolo unde dorim noi să ajungem.

Ce joc lansat în ultima vreme v-ar fi plăcut să fie realizat de firma voastră?
(În continuare am asistat la o abilă manevră de evitare a unui răspuns la obiect, Adrian fiind de părere că acesta mi-ar putea indicații despre următorul proiect al studioului pe care îl conduce).
... pot să-ți spun însă câteva jocuri pentru care am un respect deosebit (acest "câteva" descrie practic o discuție foarte interesantă, de peste jumătate de oră, în care Adrian își amintea momentele de glorie ale jucătorului pasionat ce se ascunde sub haina managerului dur, rece, eficent, fără sentimente.): Day of the Tentacle, The Dig, Full Throttle, Loom, Sam & Max, Gabriel Knight, Simon the Sorceror; quest-urile de la Sierra; Formula 1 Grand Prix, Stunts, Need 4 Speed; X Wing și TIE Fighter; Dune 1; Z; Secret Weapons Of The Luftwaffe, Chuck Yeager's Air Combat, LHX, Comanche, F-22; System Shock; Battle Zone; Doom, Quake, Half Life, Sin, Hexen, Heretic, Blood; Terra Nova; Episode 1 Racer; Dark Forces, Jedi Knight; EF2000; Blade Runner; Kyrandia; Cybera; Push Over, Lemmings, Worms, Supaplex; Minesweeper, Solitaire, Tetris.
După părerea mea, atunci când te joci un joc, ori o faci ca lumea, ori nu o faci de loc. Nu există jumătăți de măsură dacă vrei să guști cu adevărat un joc, iar din păcate timpul meu liber actual nu îmi mai permite să fac asta prea des.

Impale Entertainment

http://impale.nemira.ro

Controlând romanii sau dacii, jucătorul trebuie să dezlege misterul dispariţiei lui Zamolxe

Literatura SF şi jocurile pe calculator merg mână-n mână, aşa că implicarea unei edituri ca Nemira în această industrie nu poate fi privită decât pozitiv. Impale Ent., produsul acestei implicări, este o companie mai mult decât ambiţioasă, având în lucru simultan două jocuri.







Primul dintre ele, mai cunoscut publicului român, este Zamolxe, un joc de strategie asemănător la prima vedere cu AOE sau Warcraft 2, iar cel de-al doilea, 2nd Project, un revoluţionar joc de strategie pe echipe.

Discutând cu Andrei Fântână (deloc întâmplător acelaşi A.F. care a făcut parte din colectivul redacţional al defunctei reviste Game Over) de la Fun Labs, m-am convins că ambele jocuri au un potenţial foarte mare, ca de obicei semnele de întrebare apărând mai degrabă la nivelul tehnic decât la cel al designului.

Să vorbim însă mai pe larg despre ele. Zalmoxe, aflat în mijlocul unei rescrieri a motorului grafic (ceea ce înseamnă că imaginile pe care le vedeţi nu mai sunt de actualitate) ne poartă în Dacia premărgătoare cuceririi romane. Controlând romanii sau dacii, jucătorul trebuie să dezlege misterul dispariţiei lui Zamolxe, purtând în acelaşi timp un război de anvergură cu cealaltă tabără. Atenţie, nu am folosit cuvântul "anvergură" degeaba, pentru că războiul se desfăşoară simultan pe mai multe hărţi, fiecare reprezentând o provincie. O astfel de structură impune o abordare mai strategică a jocului,



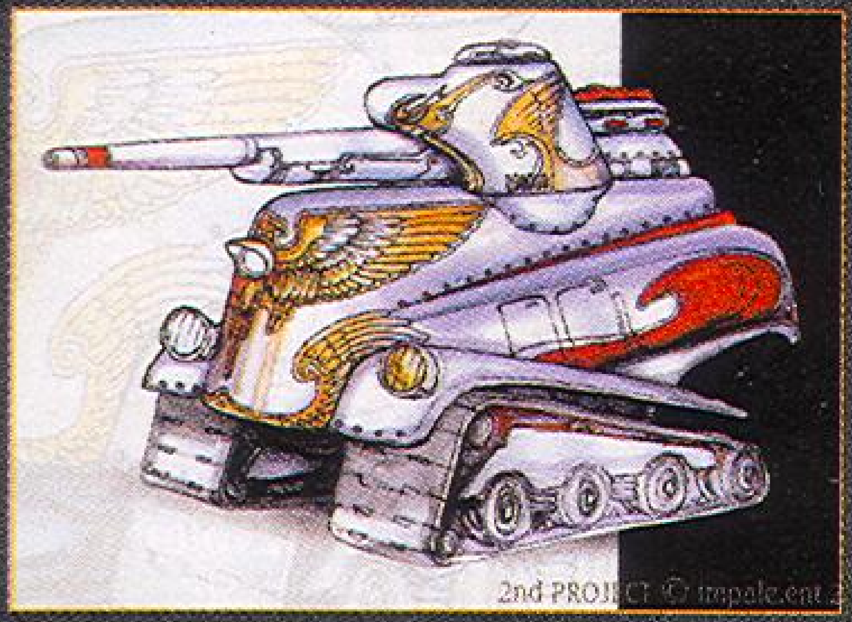
prin faptul că teritoriile cucerite trebuiesc păzite în continuare şi deci îţi solicită o parte din trupele necesare continuării atacului. Construcţia fortificaţiilor ajută mult în acest sens, pentru că o armată mică poate rezista pentru un timp uneia superioare numeric atunci când se află pe zidurile unei cetăţi. Asediile sunt tratate cu toată seriozitatea în joc, fiind modelate diferite arme/instrumente specifice atât apărării cât şi atacului, cum ar fi: turnuri de asalt, scări, berbeci, proiectile incendiare sau otrăvite, pietre şi ulei fierbinte. Cu toate aceste detalii, nu trebuie să se înţeleagă că Zamolxe ar fi un simulator al bătăliilor din antichitate. El rămâne legat destul de strâns de genul din care face parte, dar are totuşi un feeling cu totul special, datorită accentului pus pe comunicarea dintre jucător şi trupele sale şi a muzicii de foarte bună calitate.

Despre Impale Entertainment şi proiectele lor vom vorbi însă mai pe larg într-unul din numerele viitoare, deci să trecem mai departe.

2nd Project



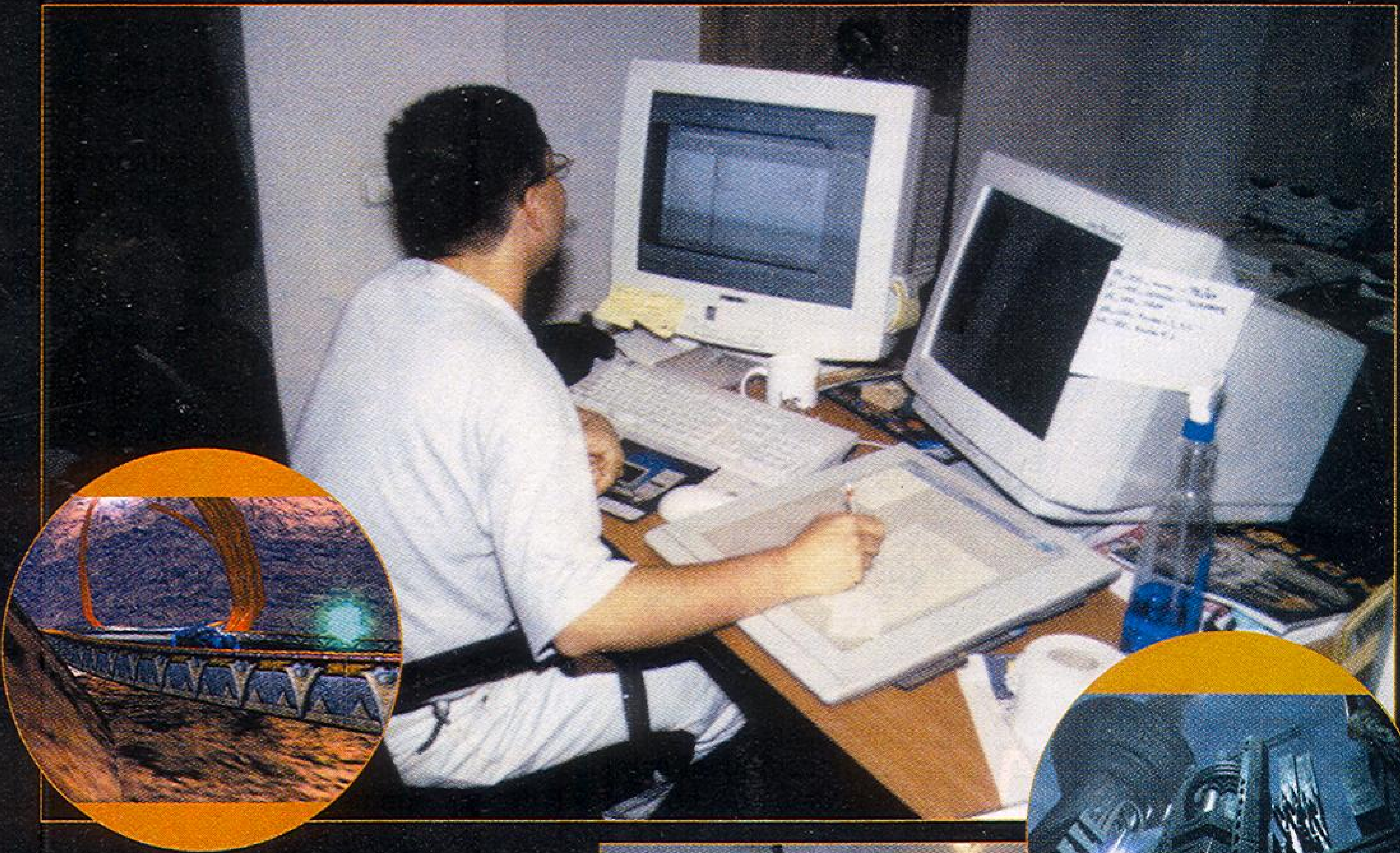




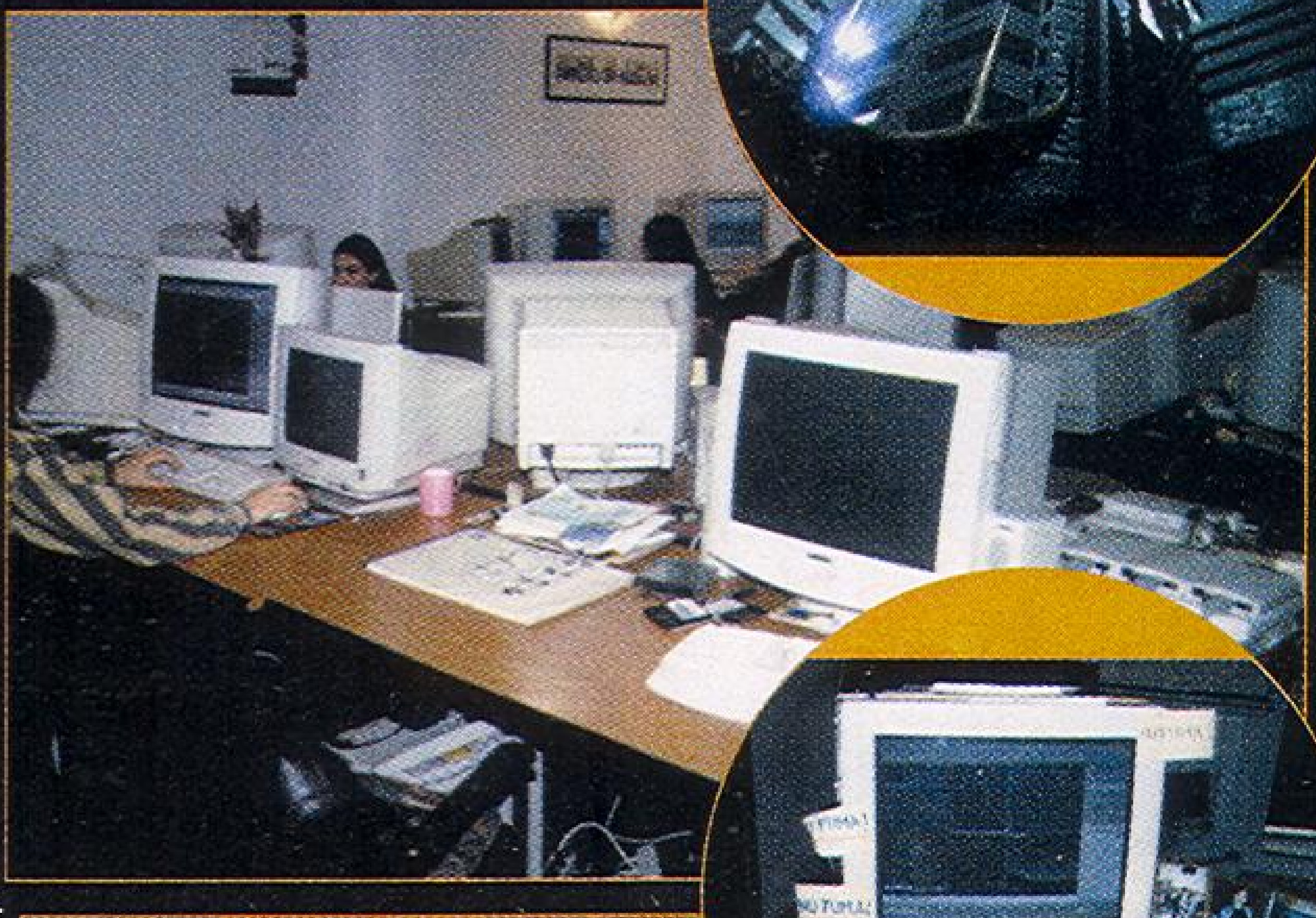
Dacă Zalmoxe este un joc clasic cu doar câteva concepte noi, în schimb 2nd Project este revoluţionar în esenţă. Prin acesta, noţiunea de echipă ia o formă nouă. Fiecare jucător îşi alege la început anumite unităţi pe care le va putea produce, printr-un sistem asemănător în esenţă cu cel al alcătuirii deck-urilor din jocul de cărţi Magic : The gathering (fiecare tip îl costă un număr de puncte, totalul neputând depăşi o anumită limită). Unităţile sunt împărţite în patru categorii: construcţii, luptă, exploatare şi operaţiuni speciale, iar numărul de puncte alocat nu îţi permite să obţii decât o parte dintre ele. Eventual poţi alege să fii expertul într-unul din domenii, dar pentru asta trebuie să renunţi la toate celelalte. De aceea, vei avea întotdeauna nevoie de restul echipei. Un comandant militar nu îşi poate construi baza singur, nu se ocupă de minarea resurselor. Pentru a păstra jocul interesant pentru toţi cei care iau parte la el, fiecare din specialităţi presupune multe atribuţii ce te vor ţine ocupat. Chiar şi constructorul bazei are multe lucruri pe cap, cum ar fi studiile de seismicitate vitale pentru supravieţuirea ulterioară a structurilor. Pe lângă modul inedit de joc, 2nd Project merită menţionat şi prin universul în care ne transpune. Este vorba despre un fantasy Tolkienesc transpus în viitor, combinând deci tehnologia SF cu elemente de magie şi mitologie. Dintr-un asemenea melanj se pot scoate multe idei interesante, rezultatul final depinzând de calitatea implementării.

UbiSoft Romania

http://www.ubisoft.ro











Prezența unei firme ca Ubi Soft pe piața românească nu poate decât să ne bucure, chiar dacă ar fi vorba numai despre distribuția produselor acestei firme (care includ, printre altele, tot ce poartă numele Guillemot și Thrustmaster). Dacă însă avem de-a face și cu un veritabil studio de producție software, bucuria noastră crește. Să analizăm problema.

Înființat în 1993, studioul local al Ubi Soft s-a ocupat atât de testarea software-ului produs în alte țări, cât și de producția unor elemente ale acestora. Printre victimele lor se numără World Football 98, Tonic Trouble, seria Rayman, Guitar Hits, Artist, și în mare cam tot ce se lucrează în concernul Ubi Soft.

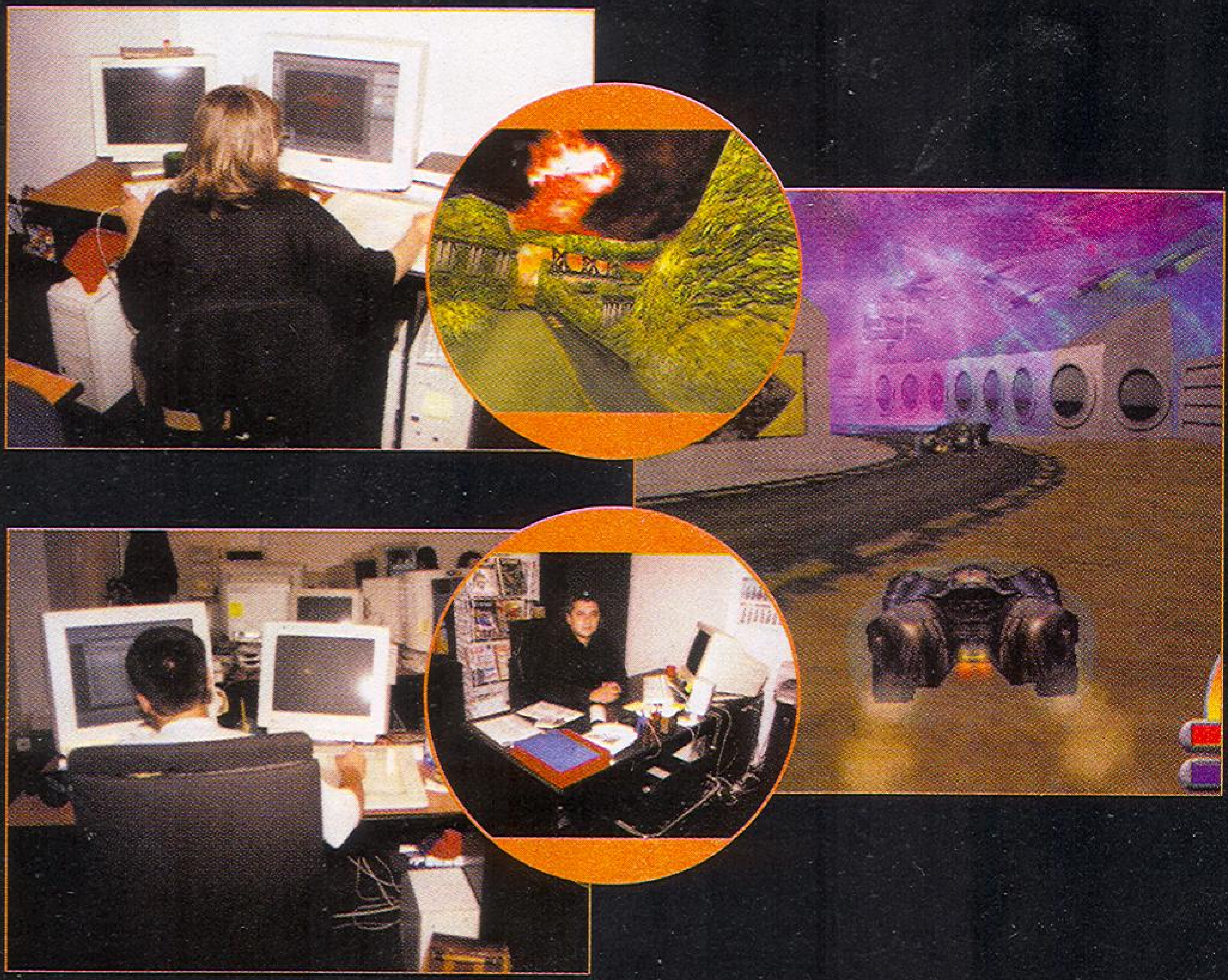
Evoluția firească a lucrurilor face ca acum să fie aproape gata primele două jocuri produse complet (sau aproape complet) aici. Este vorba de Monaco Grand Prix 2 și Pod 2 : Speed Zone, ambele destinate exclusiv consolei Sega Dreamcast. Despre cel din urmă am avut ocazia să stau de vorbă cu Florin Boitor, programatorul șef al proiectului. Dânsul și echipa sa au avut amabilitatea să mă ilumineze asupra dedesubturilor (publice) ale producției acestui joc. Iată deci ce am aflat: Proiectul Pod 2 durează cam de un an de zile, lansarea pe piață fiind programată pentru luna Noiembrie. Jocul este făcut special pentru rețeaua SEGA Net din SUA, partea sa multiplayer având deci o importanță vitală. S-au traversat trei faze ale execuției: off line (single player); on line pe rețea locală, versiune prezentată la E3; on-line integrat pe Internet. Structura echipei de lucru se prezintă cam așa: 6 programatori, 17-18 graficieni (care se ocupă și de modele 3D și texturi), 1 "sunetist" (această parte a jocului a fost lucrată în Franța, unde Ubi Soft are un studio foarte bine dotat), 3 programatori de rețea, 4 game designeri și un număr mare de testeri. Motorul grafic nu a fost scris de la zero, ci îl are la bază pe cel din Speed Demons, un racer retro destul de reușit. Asta nu înseamnă însă că programatorii români nu au avut de lucru, pe lângă transformarea engine-ului ei având în sarcină și realizarea unor editoare (mult mai problematice, se pare) cu care să lucreze designerii și graficienii echipei.

Când l-am întrebat care este părerea sa despre pasionații de jocuri și programatorii din țara noastră, Florin s-a plâns de gândirea "deformată" a românului. Acesta joacă aproape numai 3D shooter-e și strategii în timp real, iar producția Ubi Soft este în principal orientată spre altfel de titluri. "Ce crezi, și la noi în studio tot Counter-Strike se joacă lumea cel mai mult", a admis Florin. Cu toate acestea, nu par să fi apărut probleme în design-ul jocurilor pe care le-au avut de lucrat, iar Pod 2 a fost lăsat aproape în totalitate pe mâna lor. Singura influență externă a fost cea a celor de la Sega, care au propriile standarde și trebuie să aprobe orice titlu realizat pentru consola lor.

Fiindcă tot am vorbit despre acest Pod 2, să dau câteva explicații în legătură cu el. Este un racer futurist, orientat spre acțiune arcade și nu spre realism. Scenariul SF creează baza pentru niște trasee fanteziste, presărate cu scurtături bine ascunse și elemente capcană, menite să facă cursa interesantă la mult timp după prima abordare a ei. Față de Pod 1, Speed Zone aduce în plus și arme, dar nu în sensul în care se

găsesc ele în Interstate 82 & Co. Aici cele două arme, disponibile ca pick-up-uri de pe traseu, sunt o mină care încetinește adversarul ce are neplăcerea să treacă peste ea, concomitent cu scăderea "sănătății" acestuia, și un zid energetic care este propulsat în față și îndeplinește cam aceași funcție. Se mai preconizează și niște moduri noi de joc, special făcute pentru a crește interesul jucătorilor.

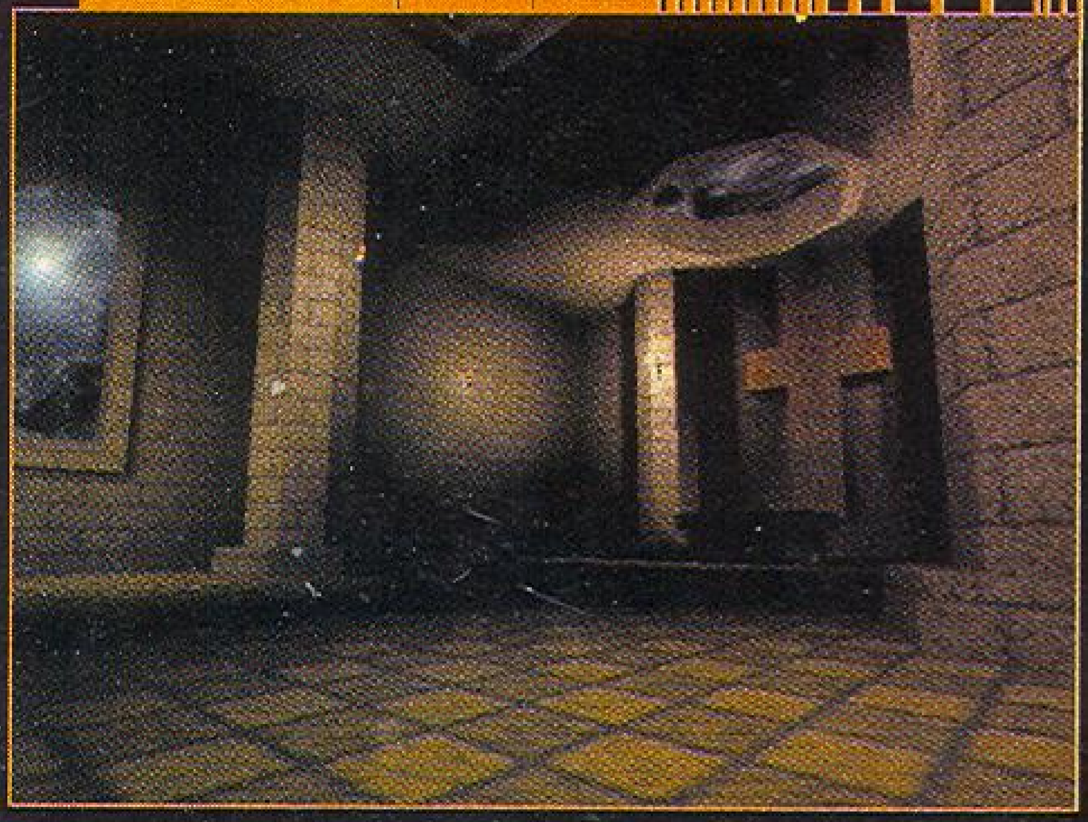
Lăsând producția de jocuri la o parte, cred că trebuiesc amintite și eforturile celor de la Ubi Soft pentru crearea unei piețe de jocuri legale la noi în țară. Nu de foarte mult timp ei au lansat pe piață, la un preț foarte modest, aș zice, versiunea localizată a jocului Tonic Trouble. Această inițiativă, după cum îmi explica Sorin Şerban, unul din responsabilii cu marketing-ul firmei, nu a fost un eșec, dar nici succesul scontat. Mai grav este că de rezultatul acesteia depinde existența unor localizări viitoare ale altor jocuri. Ori, în condițiile în care un joc este cumpărat în versiunea pirat și jucat până la capăt, imediat după apariția sa în Europa/America de Nord, el nu va mai prezenta o mare atracție la un an de la lansare, când va putea fi localizat la un preț suficient de mic pentru publicul român. Un cerc vicios se închide, și soluția stă numai în mâna autorităților.



Dark Alliance Software

http://www.slayproject.ro





Acă până aici am vorbit despre studiouri profesioniste, e timpul să trecem și la rubrica "amatori". Primul grup amatori prezentat aici este format din Cosmin Aioniță, Ştefan Aloman și Vlad Filimon-Năstase. După cum recunosc și ei, experiența lor de programatori este destul de limitată, fiind dobândită aproape exclusiv pe băncile școlii. În schimb, ca graficieni au lucrat mult mai mult, având câteva pagini de web și ghiduri pentru jocuri (toate realizate din pur entuziasm) la activ.

Pasionați la maxim de Blood (1), cei trei s-au gândit să recreeze atmosfera acestuia cu un motor grafic mai nou. Cum un motor grafic nu se scrie imediat, ei au optat pentru cel de la Quake, disponibil gratuit sub forma codului sursă. Sunt plănuite totuși anumite modificări pentru acesta, dintre care ar fi de menționat renunțarea la render-ul software, trecerea la texturi pe 16 biți, păcălirea unora dintre limitările de distanță, explozii poligonale, implementarea oglinzilor și a geamurilor și apei transparente.

De fapt, cei de la Dark Alliance și-au împărțit proiectul în două jocuri. Slay: Slaughter, care urmează să fie realizat primul, este exclusiv multiplayer, în timp ce Slay: Satan Lurks Around You pune mare accent (aducând pe alocuri a RPG) pe experiența single player.

Demnă de menționat este și promisiunea unor Gates Of Hell ce vor lega mai multe servere, permițând o mișcare relativ fluidă a jucătorilor între ele. Mănânci bătaie pe serverul X? Nici o problemă, te duci până pe Y și te întorci cu niște prieteni. Posibilitățile sunt mari, trebuie văzută implementarea.

Realist vorbind, cei de la Dark Alliance se află de abia în faza de început a proiectelor lor. Dar, nu cred că firmele de jocuri românești vor ajunge "prea multe" în curând, așa că este loc oricând și pentru ei.

Piron

http://asp c.cs.utt.ro/~karg

Cel de-al doilea grup de amatori cu care am luat contact în timpul căutărilor mele este grupul timişorean Piron. Evident, resursele lor sunt foarte limitate, şi la fel de evident, pasiunea lor pentru ceea ce fac este cel puţin egală cu cea a membrilor celorlalte echipe.

Jocul aflat în lucru la ei, Pure Power, este descris ca un Real Time Tactics asemănător cu Mech Commander. Suntem plasaţi într-un univers SF, nu neapărat foarte original, dar relativ complex şi interesant de explorat. După cum afirma Karg, designer-ul principal al PP, un asemenea univers creat "din neant", dacă este suficient de convingător, poate foarte bine atinge succesul altora deja consacrate.

O primă versiune a jocului, caracterizată drept "alpha", a fost lansată la site-ul Piron. Ceea ce am văzut în ea e nu este fantastic, fiind în primul rând departe de standardele unui demo normal. AI-ul inamic lipseşte cu desăvârşire, acelaşi lucru putându-se spune şi despre alte elemente cheie ale gameplay-ului. Ceea ce este implementat nu funcţionează foarte bine, dar măcar există, lucru meritoriu pentru Piron. De asemenea, din punct de vedere tehnic, totul este la standardele de acum câţiva ani.

Cum va evolua Pure Power mai departe, şi, mult mai important, cum va evolua grupul Piron de aici, merită să urmărim. În caz că nivelul lor tehnic actual ridică semne de întrebare printre voi, aduceţi-vă aminte de VGA Planets. Acesta era la rândul lui realizat de 1 (un) amator, tehnic era la pământ, dar a avut un succes incredibil. Orice este posibil cu suficientă dăruire. Şi încă ceva ... cum, necum, Pure Power foloseşte drept coloană sonoră o melodie a lui Thy Veils. Să mai zică cineva că fără resurse nu poţi să faci nimic.

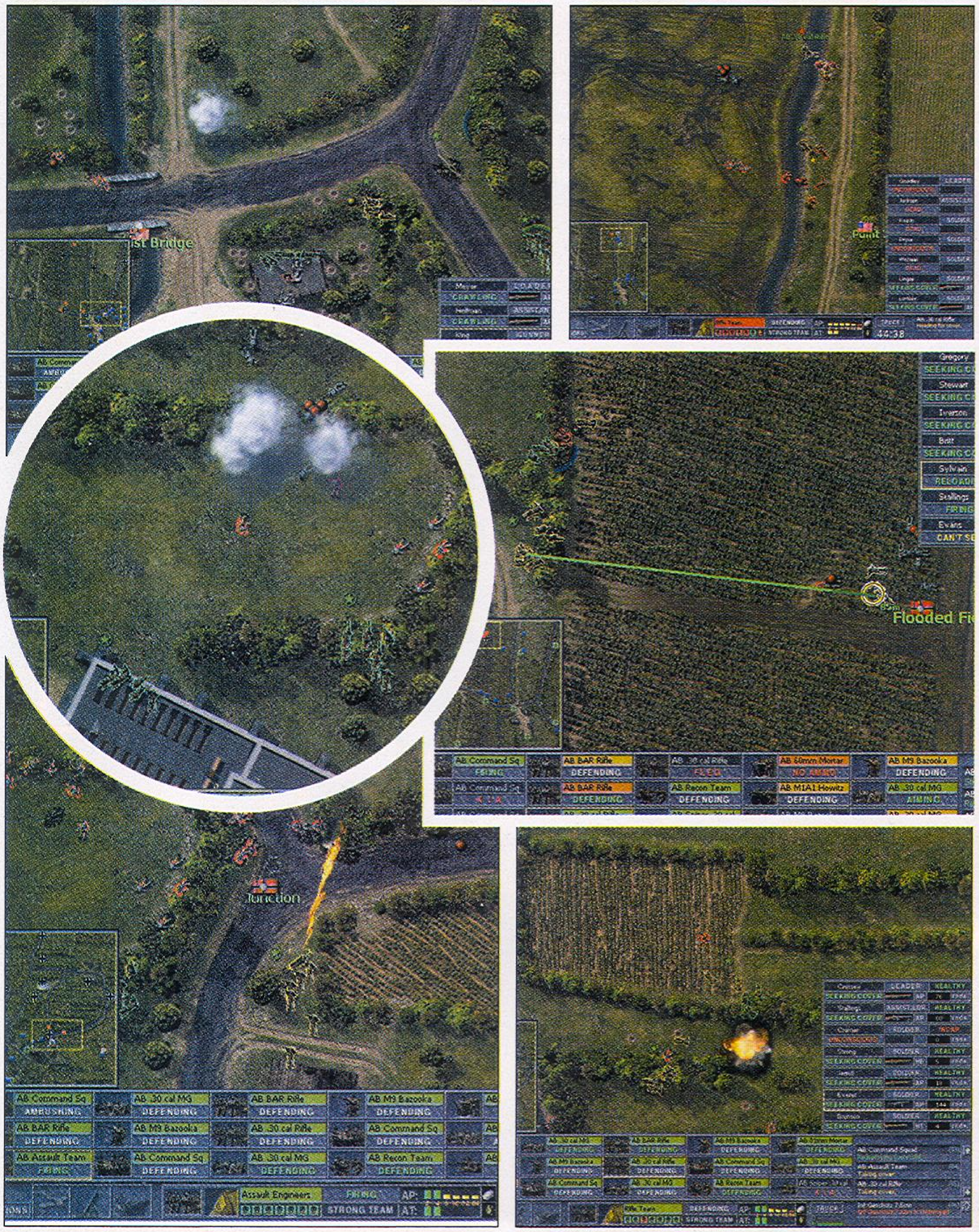







Close Combat 5

Tip joc: RTT - **Aparitie:** A Aparut - **Redactor:** Dan Dimitrescu



De-a lungul timpului, seria de jocuri Close Combat a reprezentat alternativa "realistă" pentru cei care se plictisiseră de stilul de joc al RTS-urilor obişnuite. Relativ dificile de înţeles şi stăpânit la început, jocurile nu au fost foarte agreate de publicul larg. Pentru cine le acorda suficientă atenţie, erau însă nişte jocuri cu totul speciale.

Cu Close Combat 5, Atomic ne înfăţişează pentru a doua oară debarcarea din Normandia, lucru care îi va atrage cu siguranţă pe fanii filmului "Saving Private Ryan". Trebuie înţeles însă că jocul se desfăşoară exclusiv în peninsula Cotentin, deci bătăliile sângeroase de pe plaja Omaha nu sunt reprezentate. Sigur, este inclusă plaja Utah, dar acţiunile de aici au o intensitate mult mai scăzută, deci nu suplinesc pe de-a întregul această absenţă.

Jucătorul poate alege să joace o singură bătălie, o operaţiune (război "liber" pe un teritoriu restrâns) sau întreaga campanie (război liber pe toată peninsula). Ca părţi beligerante au fost incluse cea germană şi cea americană, conform adevărului istoric. Pentru cei care ajung să se plictisească de operaţiunile predefinite sau doresc să experimenteze ceva, există şi un editor de scenarii. Acesta este foarte util pentru crearea unor noi campanii, dar mult prea complicat pentru cei care vor să creeze o simplă bătălie. În special, este deranjant faptul că trebuie să lucrezi cu grupuri de unităţi predefinite, iar dacă acestea nu conţin exact ceea ce ai vrea tu, ghinion.

Patton în fața hărții

La fel ca Battle of the Bulge (Close Combat-ul anterior), jocul cuprinde și o parte de strategie la scară largă foarte importantă. Aceasta presupune deplasarea grupurilor de luptă pe o hartă a peninsulei împărțită în regiuni - fiecare dintre ele reprezentând un posibil loc de bătălie. Concomitent are loc și distribuirea suportului aerian și de artilerie (navală sau terestră), dar în rest nu prea ai mare lucru de făcut. Simplitatea interfeței nu trebuie totuși să ne păcălească, pentru că această fază a jocului are o importanță vitală asupra luptelor ulterioare. Un bun comandant își poate încercui adversarul, tăindu-i astfel căile de alimentare cu carburanți și muniții. Pentru a nu păți o asemenea rușine, el poate fi forțat să abandoneze unele teritorii în care era fortificat, ușurându-ți ofensiva.

Tot în această fază a jocului poți să examinezi prognoza meteo pentru zilele următoare, ceea ce-ți permite să judeci printre altele disponibilitatea suportului aerian. În caz că joci cu nemții (dezavantajați clar din acest punct de vedere), poți profita de o asemenea ocazie pentru a scoate tancurile mai agresiv la bătaie.

Odată ordinele date, are loc execuția lor și afișarea rezultatelor - moment în care nu mai poate fi schimbat nimic. De aici urmează bătăliile propriu-zise, care NU pot fi evitate (cum se întâmplă în Shogun spre exemplu). Înaintea bătăliei poți să modifici componența grupului de luptă pe care îl folosești pe moment, schimbând unitățile "din teren" cu altele aflate în rezervă. Importanța muncii de strateg se vede aici, pentru că resursele folosite în altă parte nu îți sunt accesibile și te poți trezi fără contramăsuri adecvate la tactica inamicului.

Ce s-a schimbat cu adevărat este tipicul jocului, pentru că relieful Normandiei impune asta. Spațiile largi sunt destul de puține

Patton pe teren

Cu toată importanța părții strategice a jocului, adevărata valoare a acestuia stă în reprezentarea angajamentelor. Aici, tehnic vorbind, nu s-au schimbat foarte multe față de jocurile anterioare, dar asta nu îi scade cu nimic din calitate. Interfața a ajuns la maturitate, oferind informații importante chiar și prin culoarea conturului soldaților (spre exemplu poți vedea dintr-o privire cât de bine este ascuns respectivul). Ce s-a schimbat cu adevărat este tipicul jocului, pentru că relieful Normandiei impune asta. Spațiile largi sunt destul de puține, terenul fiind presărat la tot pasul cu tufișuri și garduri vii. Tancurile, care chiar și în câmp deschis au probleme cu



Un bun comandant își poate încercui adversarul, tăindu-i astfel căile de alimentare cu carburanți și muniții

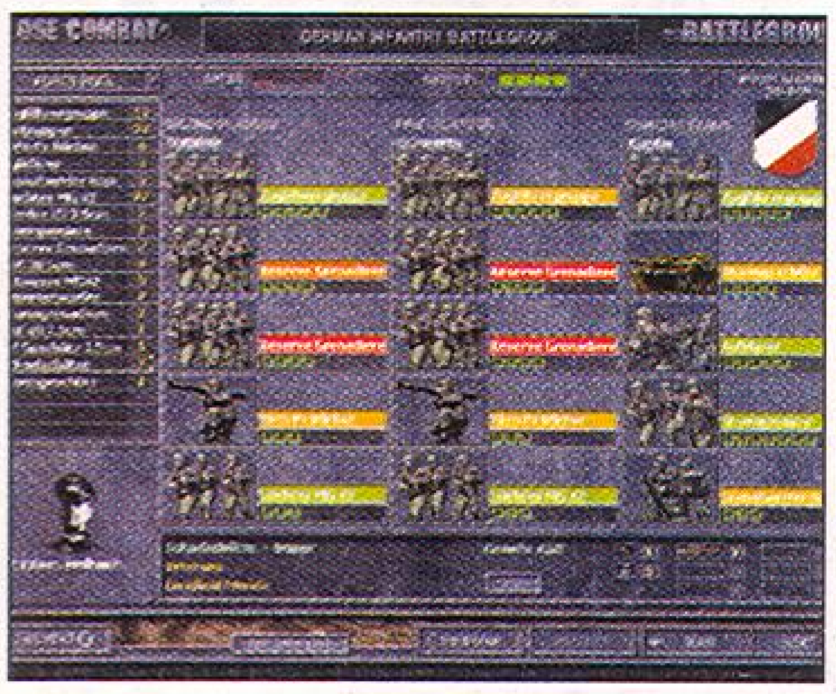
detectarea infanteriștilor, sunt în special vulnerabile în apropierea hățișurilor care pot ascunde echipe specializate în distrugerea lor. Să trimiți un blindat la atac orbește înseamnă să-i condamni echipajul la o moarte sigură. Puterea lor de foc nu poate fi însă contestată, chiar și cel mai ușor tanc fiind capabil, atunci când vine în sprijinul infanteriei (și i se oferă ținte), să facă prăpăd. Accentul cade categoric pe tactica de infanterie, dar asta face jocul mai interesant, dacă poți să suporți ritmul încet al acțiunii.

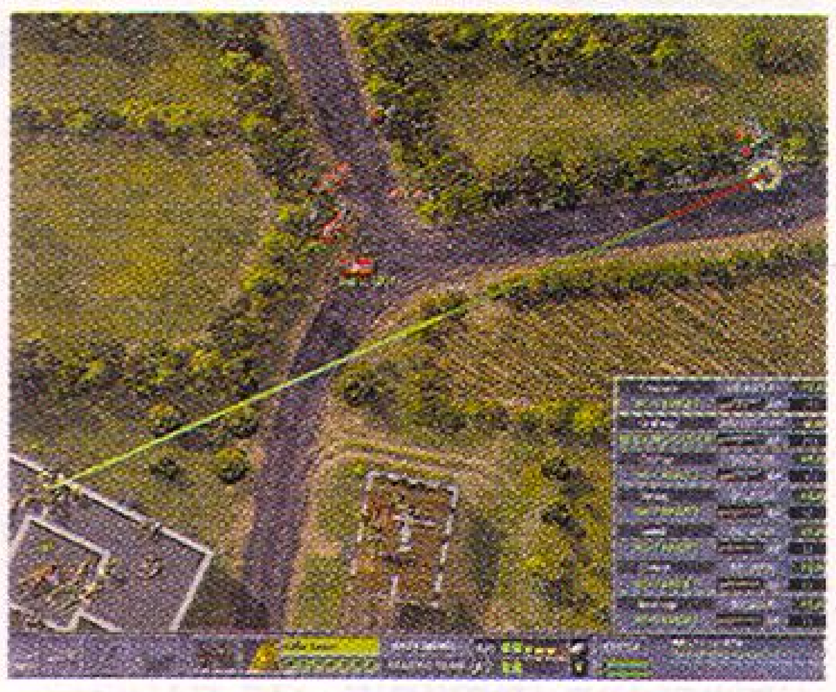
Profit de ocazie să amintesc și marea plângere pe care o am la adresa AI-ului adversarului din joc. Acesta este mult prea agresiv în unele situații în care nu ar trebui. De multe ori, atunci când atacam un teritoriu deținut de el, inamicul venea cu trei sferturi din trupele sale pe mine, ceea ce îmi permitea să le elimin destul de ușor printr-o rețea de ambuscade bine gândite. Nici în rest nu l-aș putea cataloga drept cel mai strălucit AI posibil, dar această greșeală este mult prea evidentă.

Punând situația invers, să scoți inamicul dintr-o poziție de apărare este greu și pentru tine, dar o minte umană posedă un anumit grad de inventivitate. Într-una din situațiile descrise mai sus, când am încercat să curăț harta de ultimele puncte de rezistență germană, m-am izbit de două cuiburi de mitraliere grele extrem de eficace. Cucerirea acestora m-a costat foarte mulți oameni, dar tocmai aici stă farmecul jocului, în conceperea atacurilor complexe necesare în asemenea situații. Atunci când îți pui trăgătorii să țină cuibul respectiv sub foc, plasezi un ecran de fum cu ajutorul mortierelor și reușești să îți aduci geniștii suficient de aproape pentru a folosi aruncătoarele de flăcări, chiar simți că ai realizat ceva.

Jocul este excelent, și pentru a-l aprecia cel mai bine trebuie să-l jucați împreună cu un prieten în rețea, parcurgând o campanie de la un cap la altul. Astfel veți învăța valoarea fiecărui om și veți ști că în unele situații este mai bine să vă retrageți, pentru a păstra trupele în viață în vederea bătăliilor ulterioare. Ori, dacă ăsta nu este realism, atunci nu știu ce este.







Detalii

Producator:
Atomic Games
www.atomicgames.com

Distribuitor:
SSI
Monosit
(01) 330.23.75

Aprecieri

+ - Nivele de dificultate customizabile
- Tactica de infanterie

− - Ritmul încet de joc
- Ai-ul un pic prea agresiv
- Editorul de șcenarii

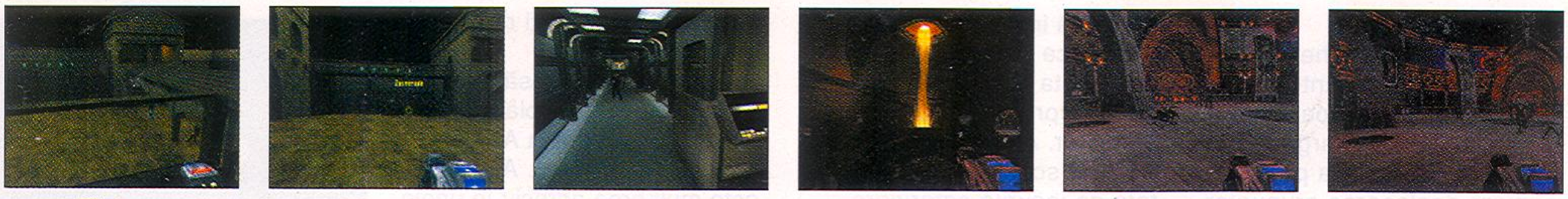
Cerinte:

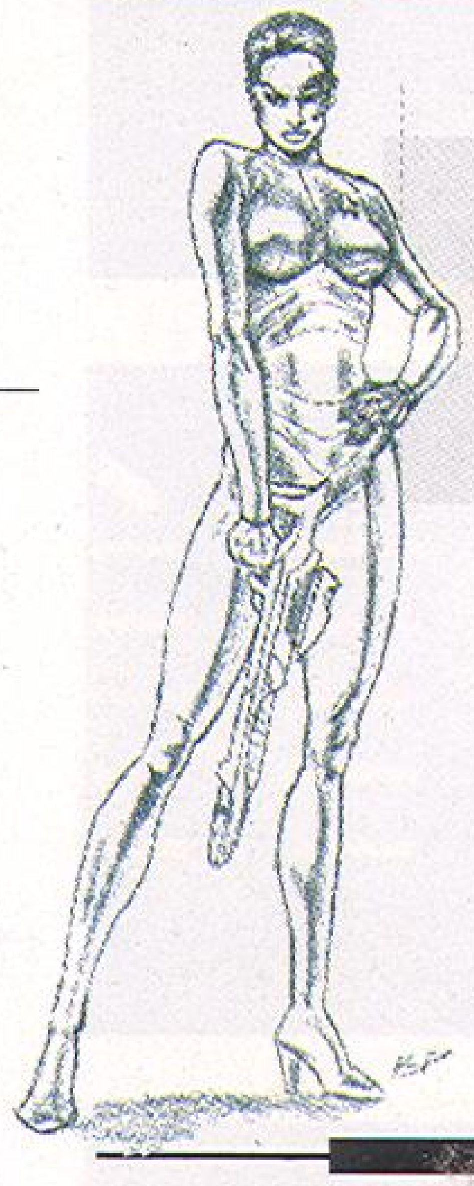
Procesor:	P200
Video:	4 Mb
RAM:	32 RAM
Hard:	150 MB

Linkuri recomandate:
www.closecombat.com

Impresii finale:
Un joc realist și complex, așa cum seria Close Combat ne-a obișnuit până acum.

Verdict: 9.0





Star Trek Voyager Elite Force

Tip joc: FPS - **Aparitie:** A Aparut - **Redactor:** Traian Bostan

Blestemul Star Trek, așa cum este cunoscut el în lumea gamedesign-ului, s-ar putea constitui într-o frumoasă și veche tradiție dacă n-ar prefera cumva să reprezinte mai degrabă o cât se poate de neplăcută realitate. Să explic... din timpuri cât se poate de imemoriale (cu alte cuvinte, cam de prin momentul în care Paramount a vândut prima licență) fiecare încercare de a transpune într-un joc respectivul univers a avut, pe rând, bunăvoința să se adeverească în ultimă instanță nu numai invariabil proastă (sau mediocră, cel mult) ci și dubios de străină feeling-ului "trekkie", dând astfel apă la moară diverșilor critici de variabilă prospețime. În sfârșit, faptul în sine este cu atât mai trist cu cât mai întotdeauna respectivele creații au fost semnate de către nume cu greutate în domeniu și experiență la catastif.

Cu toate acestea star trek-urile au continuat să se vândă, producătorii au perseverat în a le face proaste, pasându-și cu această ocazie reciproc licența universului, iar noi am continuat să-i înjurăm. Până astăzi.



După cum puteți lejer observa, anihilarea lui Tuvok se materializează într-o mulțime de forme și culori. Una mai plăcută decât alta...



Elite force

Raven Software sunt prietenii noștri mai vechi. Ne-am tras de șireturi împreună prin Hexen sau Heretic și ne-am zis-o de la obraz de nenumărate ori în tot soiul de add-on-uri Quake. Niște profesioniști deci. Așa că atunci când am citit că următorul joc în univers Star Trek va fi făcut de către ei, o speranță timidă mi-a încolțit în suflet iar cei de la Raven, spre proprie glorie și laudă, au avut grijă să-mi dea dreptate.

Elite Force este un First Person Shooter bazat pe engine de Quake 3 și făcut de către o firmă cu ceva experiență la capitolul respectiv. Evident, el a importat multe din caracteristicile creației id: grafică spectaculoasă, controlul cu care ne-am obișnuit deja al personajului, physics-urile corespunzătoare și acțiunea furibundă. Asta nu înseamnă însă că Raven nu și-a adus propriul aport: un story-line bun (pentru tot ce s-a făcut până la ei, oricum), o integrare interesantă a poveștii în acțiune, arme turbate. Să le luăm de la început. În general, single player-ul unui fps nu se bucură de cine știe ce atenție. Nu este însă și cazul Elite Force-ului: de la filmulețele randate de engine și intercalate te miri unde prin acțiune, până la evenimentele scriptate (stil Half Life), care abundă în cadrul fiecărei misiuni, toate vin să-ți sprijine această impre-

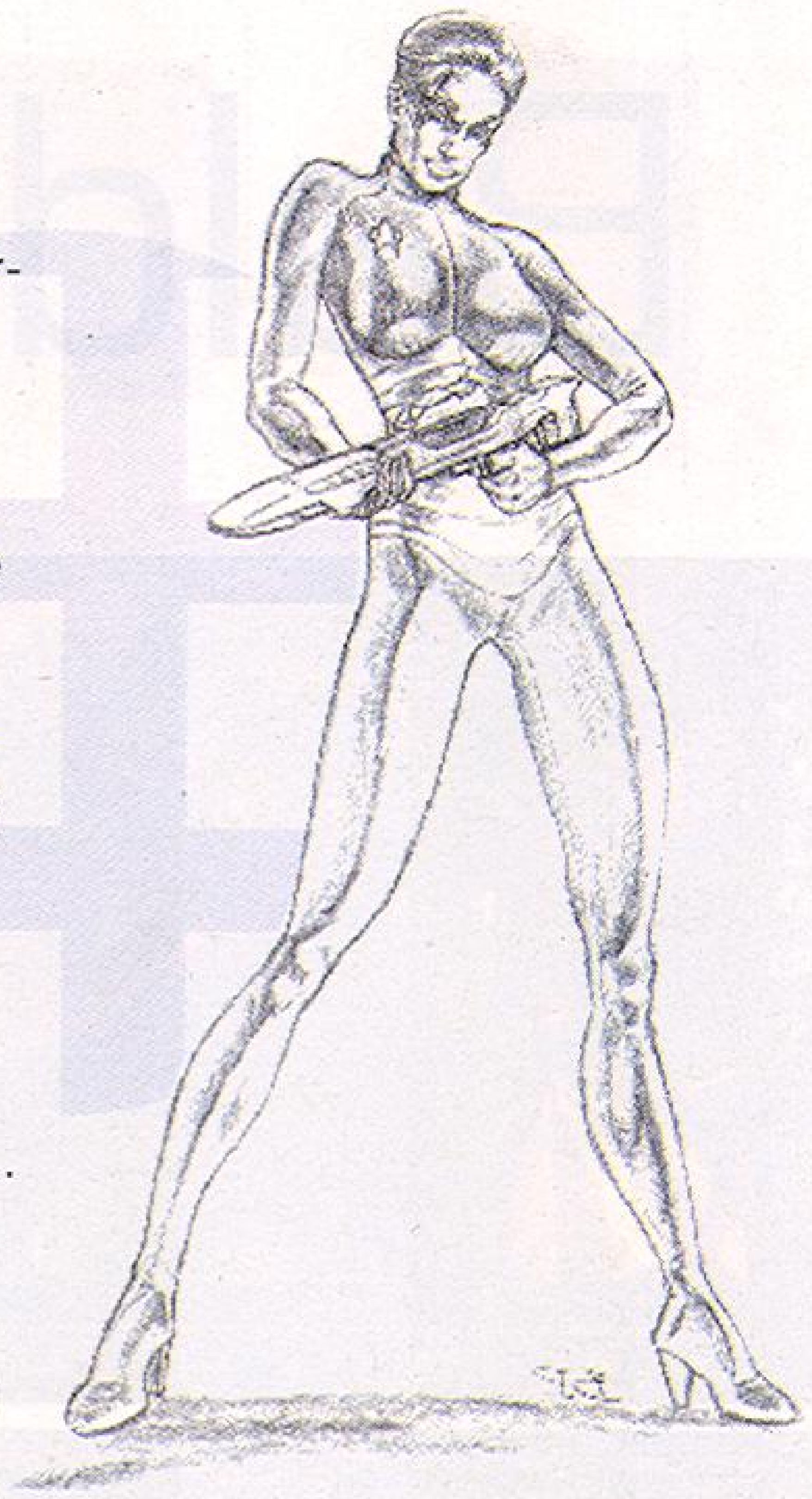
sie. La un moment dat, chiar ajungi să joci că să "vezi ce se întâmplă" și nu pentru că "e gol serverul de multiplayer". O bilă albă, deci.

Ar mai fi și armele...

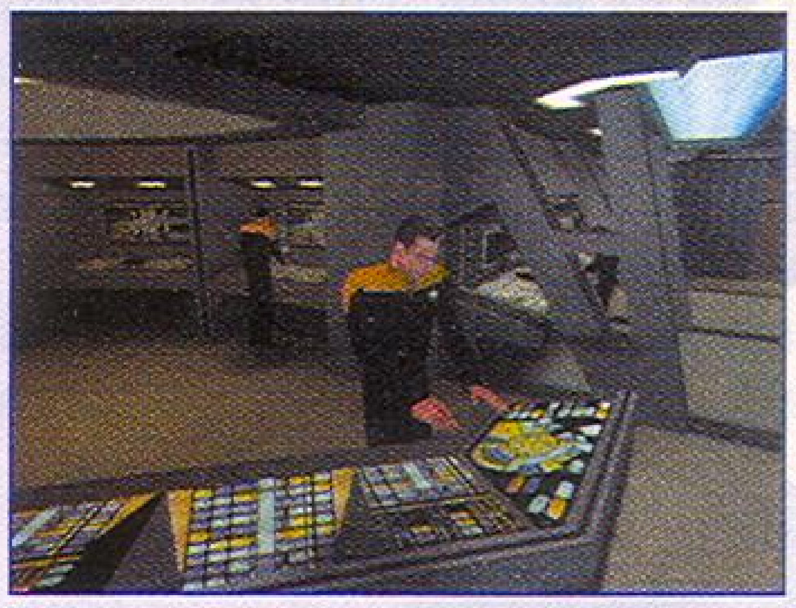
Dacă primele două (phaser-ul și rifle-ul) sunt preluate direct din serial, celelalte s-au născut în mințile rareori sănătoase ale producătorilor, iar rezultatul (cu excepția I-mod-ului) nu e rău deloc. Tot soiul de arbalete energetice, scavengere, lansatoare manuale de torpile fotonice sau plasatoare de mine "proximice" colorează viața jucătorului, permițându-i să facă față distracției. Adăugați la asta faptul că deseori te înfrunți cu rase cunoscute și familiare ca look (klingonieni de exemplu) care au bunul-simț să moară cât se poate de spectaculos când, în sfârșit, îi convingi de justețea propriei cauze (borgii, cel puțin, sar pe spate exact ca în film), iar, din când în când, te mai trezești și cu câte o surpriză (la un moment dat m-am întâlnit cu un "Hunter" din DS9 care, din nu știu ce motive, credea că eu sunt prada, iar el e vânătorul- a ținut-o morțiș până când am fost nevoit să i-o trag) și veți înțelege imediat de ce o asemenea producție poate stârni până și invidia Magicianului.

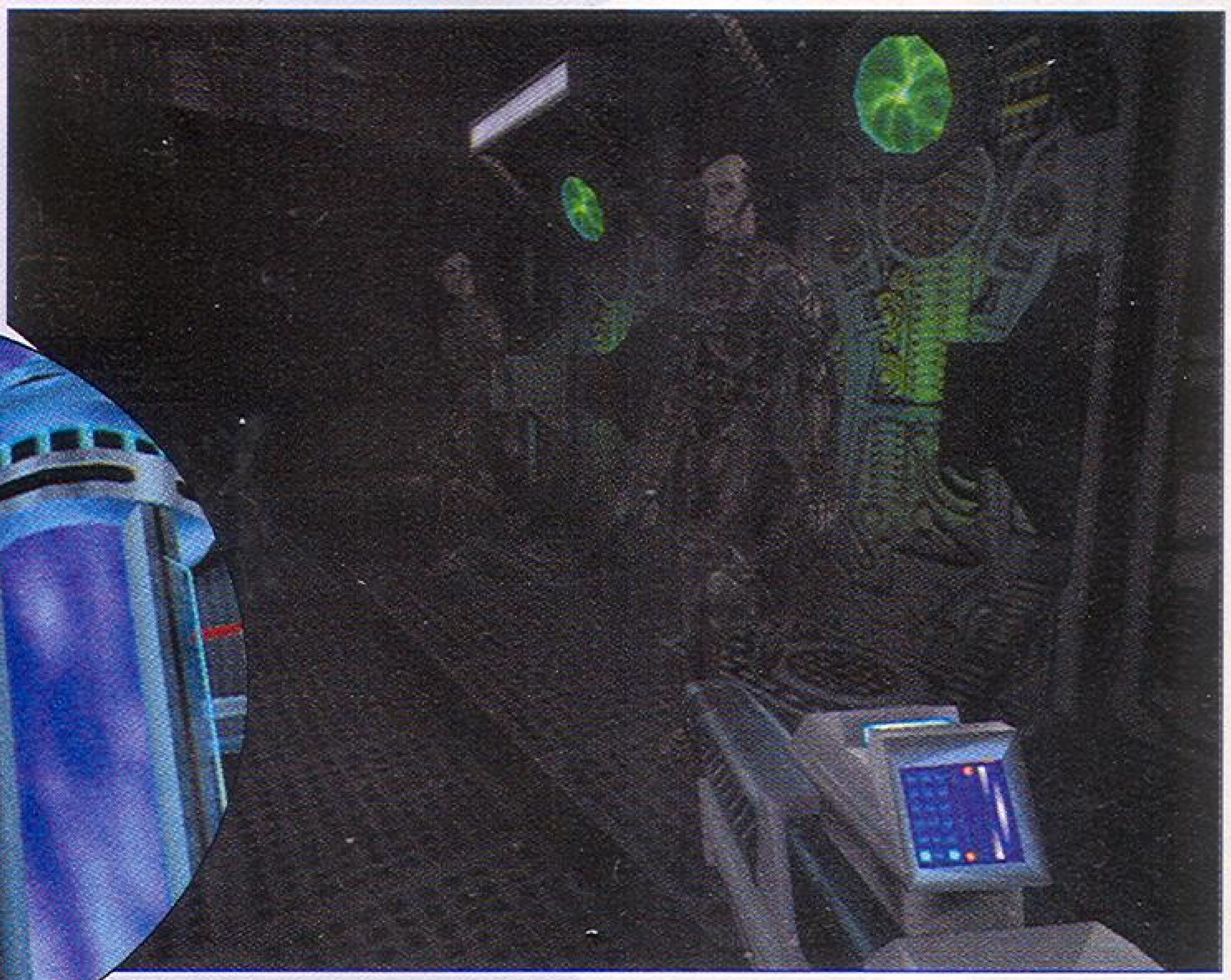
Pe de altă parte, armele nu fac nici cât jumătate de credit ruginit dacă nu te poți manifesta prin ele în cadrul unui decor adecvat. Raven au fost cât se poate de meticuloși în această privință te poți amuza explorând nu numai deja cunoscuta navă proprie sau mai puțin familiarul cub borgic, ci și multe alte locații, cât se poate de plăcute. Povestea jocului (ceva cu o capcană energetică, în care sunt prinse sute de nave din diverse epoci, printre care și Voyager) le-a permis să formeze combinații de-a dreptul spectaculoase de decor, pornind de la specimene "federative" din seria originală și terminând cu warbird-uri klingoniene sau nave total extraterestre (în sensul de "străine serialului").

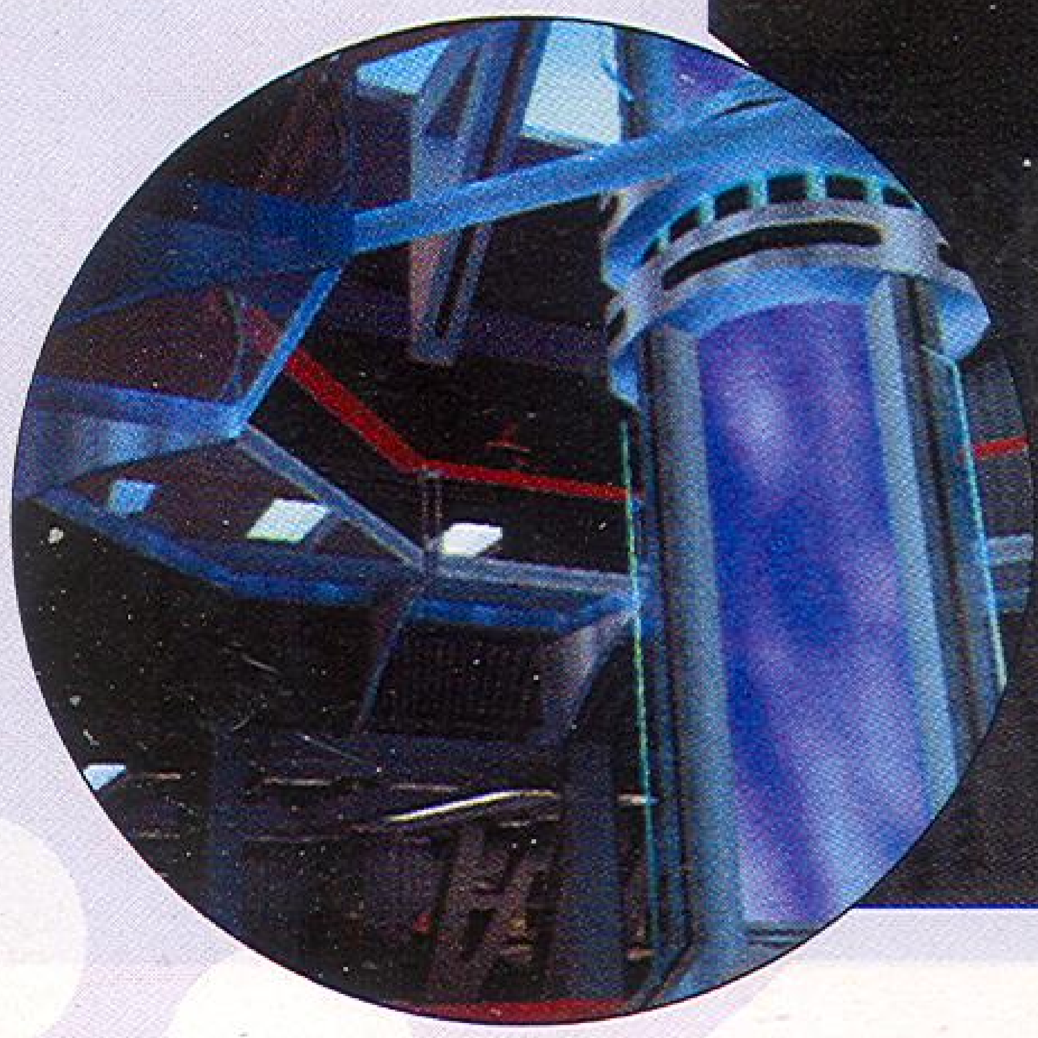
De altfel, atmosfera uimitor de proprie universului este dată nu numai de aceste decoruri, ci și de vocile actorilor, care au fost recoltate minuțios de către producători și implantate cu multă finețe în joc. Pe de altă parte, mult mai puțin plăcute sunt așa-zisele poante startrekiste care îți dau senzația de "lumea tocilarilor" și mai că te fac să-ți fie rușine de ceea ce joci. Cam la acest capitol s-ar înscrie și înjurăturile cu care te fericesc subalternii cărora le stai în cale, dar, la urma urmei, nici nu ne așteptam să fie totul perfect.











Multiplayer

La o primă vedere, s-ar putea spune că Elite Force nu aduce nimic nou, fiind practic un "Quake 3 cu arme Star Trek". Precizarea din urmă însă este mai importantă decât ați putea bănui. În general, e greu de descris un feeling, și totuși... credeți-mă, să-ți alergi amicii printr-un castel medieval trăgând după ei cu torpile fotonice poate fi o experiență... interesantă. Pur și simpu sunt niște reguli care se schimbă iar senzația este cu adevărat inedită (săracul Sasha, nimeni nu-i poate uita stupoarea încremenită pe față în momentul în care ne văzuse într-o astfel de partidă... după câteva clipe de tăcere crispată nu putu decât să șoptească uluit "Dumnezeule, ăștia se bat cu phasere"... și apoi se resetă). Un efect interesant ar mai fi și acela că, datorită structurii, un ageamiu ar putea acumula indecent de multe puncte în cadrul unei astfel de partide, chiar dacă are de-a face cu meseriași Quake, dar, desigur, asta nu deranjează pe nimeni (grin).

Engage

Pentru a economisi din timpul cititorului grăbit, voi conchide scurt că "Elite Force este primul joc star trek ce merită cumpărat, și un fps într-adevăr interesant". În același stil, pentru cei mai răbdători voi adăuga că mi-ar plăcea să văd și alte universuri date pe mâna Raven-ului. Până una alta însă, blestemul Star Trek pare să fi fost înfrânt... for now...

Detalii

Producator:
Raven / Activision
www.activision.com

Distribuitor:
Monosit
Tel: (01) 330.23.75

Aprecieri

(+)
- Engine-ul Quake 3
- Multiplayer atractiv
- Armele

(−)
- Ar fi trebuit să aibă ceva...dar nu are

Cerinte:

Procesor:	PII 233
Video:	Acc 3D
RAM:	64 RAM
Hard:	650 MB

Linkuri recomandate:
http://www.ravensoft.com/eliteforce/

Impresii finale:
Este cu siguranță una din puținele producții sub licență Star Wars ce merită atenția cititorului.

Verdict: 8.3

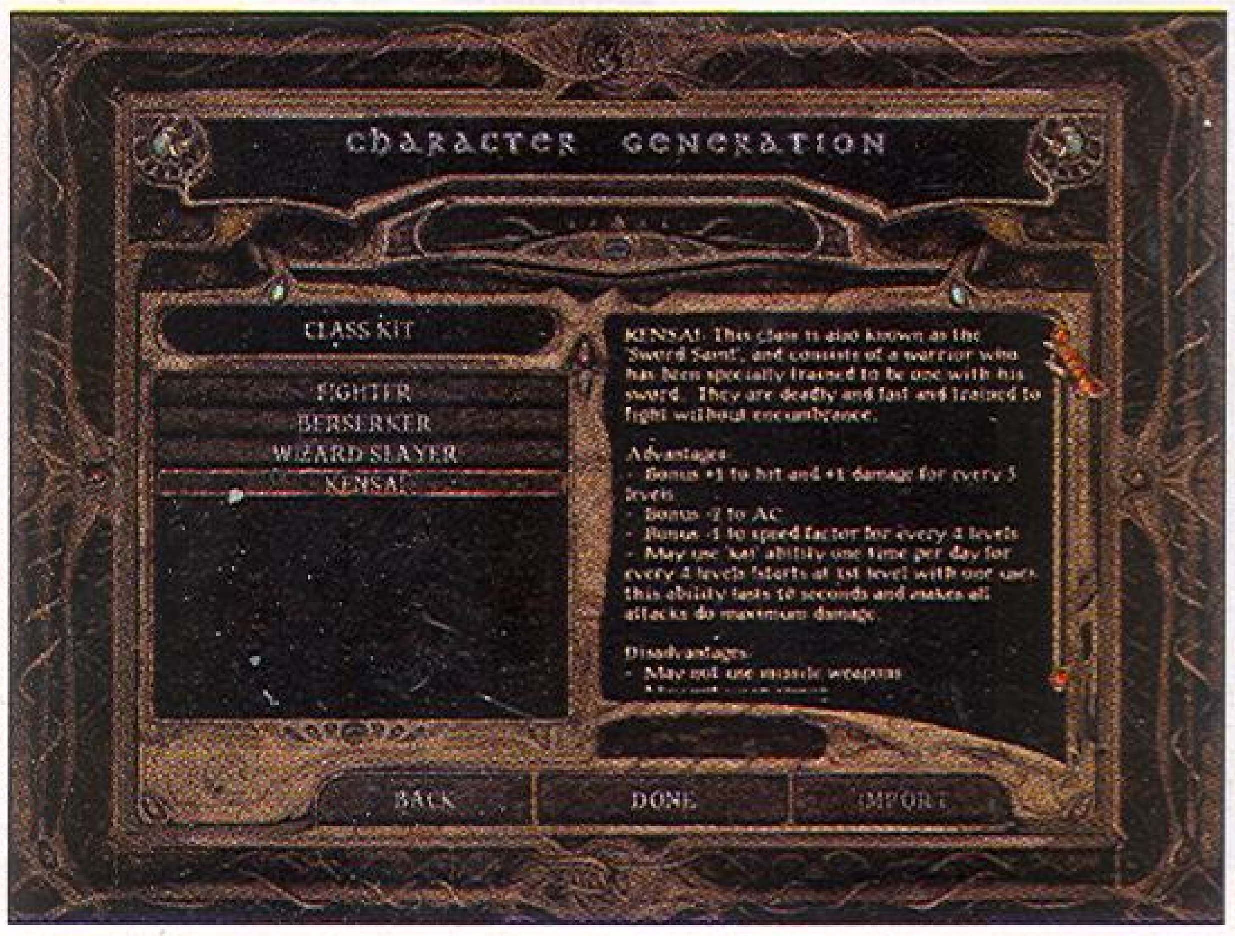
Baldur's Gate 2

Tip joc: RPG - Aparitie: A Aparut - Redactor: Cristian Soare









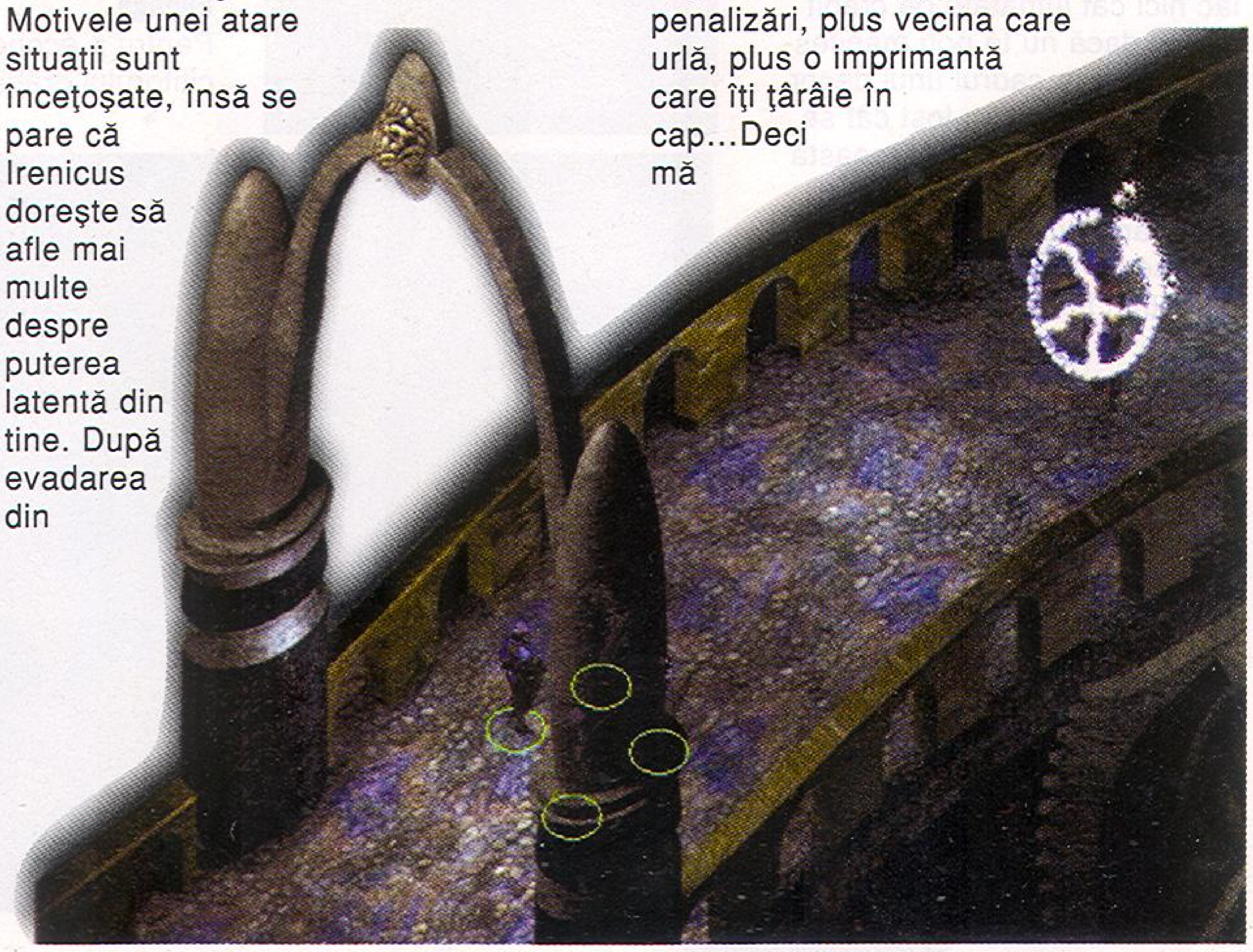
Bioware şi Baldur's Gate sunt în mare parte răspunzători pentru revenirea RPG-urilor sub reflectoare. Câştigând atât toate premiile de specialitate ce se puteau câştiga în 1998, cât şi publicul jucător, ei au dat naştere unei revitalizări a mişcării adulatoare a RPG-urilor. Au urmat apoi Tales from the Sword Coast ce a adăugat o dimensiune nouă jocului original, Planescape Torment, ce reloca acţiunea într-un nou univers şi Icewind Dale, ce dacă nu ar fi ţinut cu tot dinadinsul să fie un joc nou ar fi fost un add-on excelent. Piaţa RPG-urilor a explodat literalmente după aceea, sufocându-ne cu titluri ce au acoperit toată gama valorică, lucru în nici un caz neobişnuit (vezi rts-urile).

Povestiri din criptă

Story-ul din Shadows of Amn continuă de unde prima parte îl lăsase. După ce ai aflat că eşti fiul lui Bhaal, Lord of Murder şi l-ai învins pe Sarevok, fratele tău ce aspira la asigurarea trecerii titlului de Lord of Murder în posesia sa, câteva luni mai târziu ajungi în mâinile magului Jon Irenicus. Motivele unei atare situaţii sunt înceţoşate, însă se pare că Irenicus doreşte să afle mai multe despre puterea latentă din tine. După evadarea din închisoarea magului, jucătorul se va trezi în marele oraş Athkatla (ce se află puţin mai la sud de Baldur's Gate), oraşul central al Imperiului Amn. Aici vei începe să cauţi răspunsuri (pe sub pietre, pe după colţ, pe unde apuci).

Noi regulamente

Faţă de predecesorul său BG2 vine cu o serie de adiţii din ediţia a treia a regulilor AD&D. O rasă nouă, Half-Orc, luptători puternici, faultaţi la inteligenţă însă şi trei clase noi, Barbarian, Monk şi Sorcerer, fiecare cu avantajele şi dezavantajele sale. Au fost introduse "kit"-uri pentru fiecare clasă de personaje, lungind perioada petrecută în meniurile respective suficient de mult încât să fie nevoie să luaţi merinde cu voi. Un exemplu al conflictului de opţiuni ce apare în asemenea momente: dacă vrei să fi Bard poţi alege să fi Bard simplu, sau Blade, pe care abilităţile barduistice îl fac mult mai de temut, Jester, specializat în ridiculizare, sau Skald, ce este mult mai axat pe cântecele şi poeme eroice. Plus restul diferenţelor în abilităţi, plus eventualele penalizări, plus vecina care urlă, plus o imprimantă care îţi ţârâie în cap...Deci mă



înțelegeți când spun că este o alegere grea și care mănâncă mult timp.

Interferența setului cu numărul trei al regulilor AD&D se oprește aici, însă. Restul jocului este bazat pe același set folosit și în primul joc, adică cel cu numărul doi.

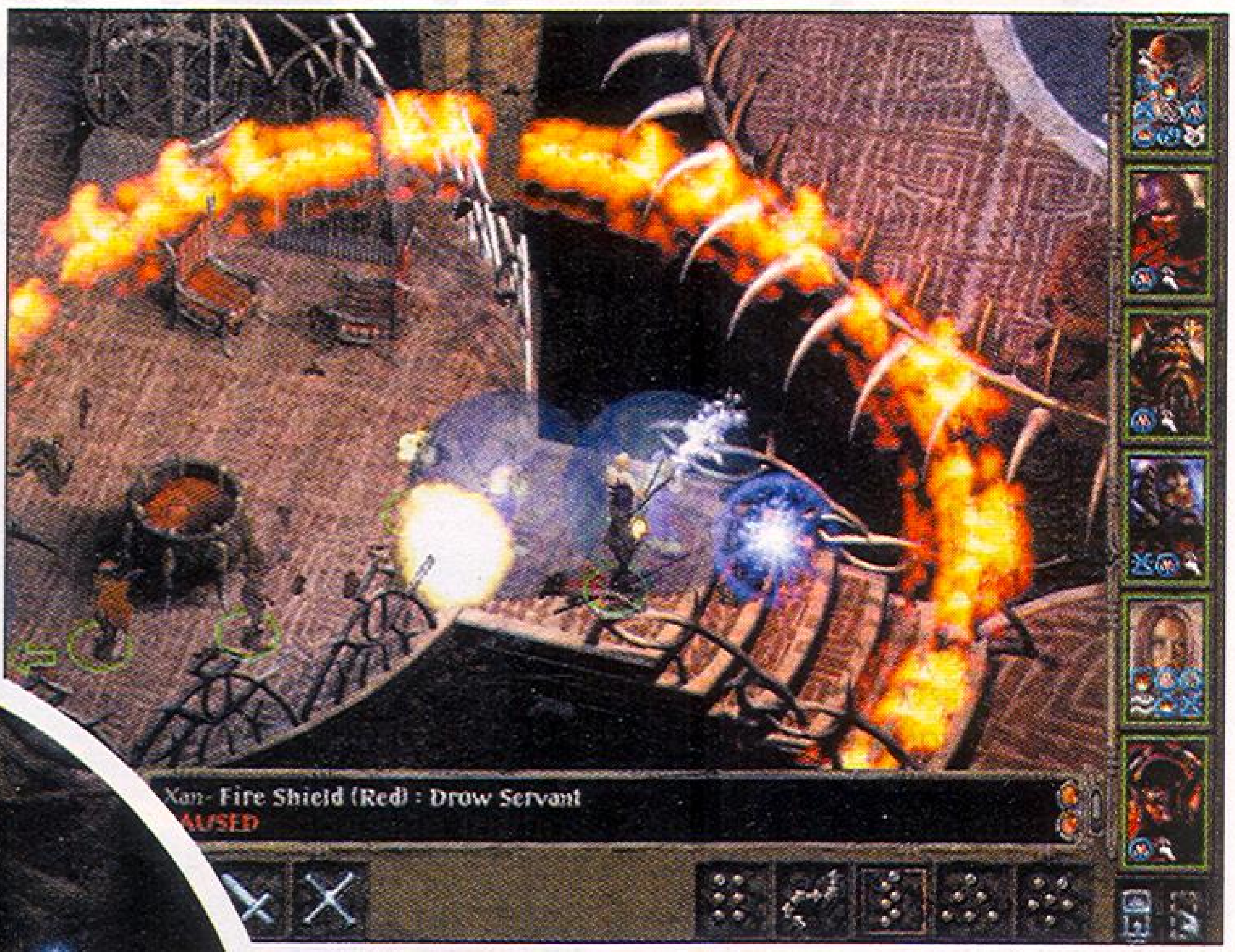
Cu acțiunea pornind de unde a lăsat-o predecesorul, jucătorul are surpriza să intre în joc cu câteva nivele sănătoase de experiență deja completate, lăsând astfel un gust mult mai plăcut în gură, căci în loc să fi omorât de oricine, acum ești omorât numai de unii. Psihologic este o mișcare excelentă, ea prinzând jucătorul și dând naștere unui feeling deosebit.

Bomboane pentru ochi

Pe partea grafica lucrurile au fost îmbunătățite, BG2 arătând impresionant. Infinity Engine, același din BG, Icewind Dale și Planescape Torment, a primit un upgrade serios. Cu suport pentru 800x600 și OpenGL, totul este gingaș de frumos. Zona vizibilă a fost mărită, colțurile păduchioase au dispărut, iar vrăjile arată mai mult decât cu degetul. Există și posibilitatea setării de rezoluții mai mari de 800x600, nesuportate însă de către Bioware, plus că nu se mai vede nimic din personaje.

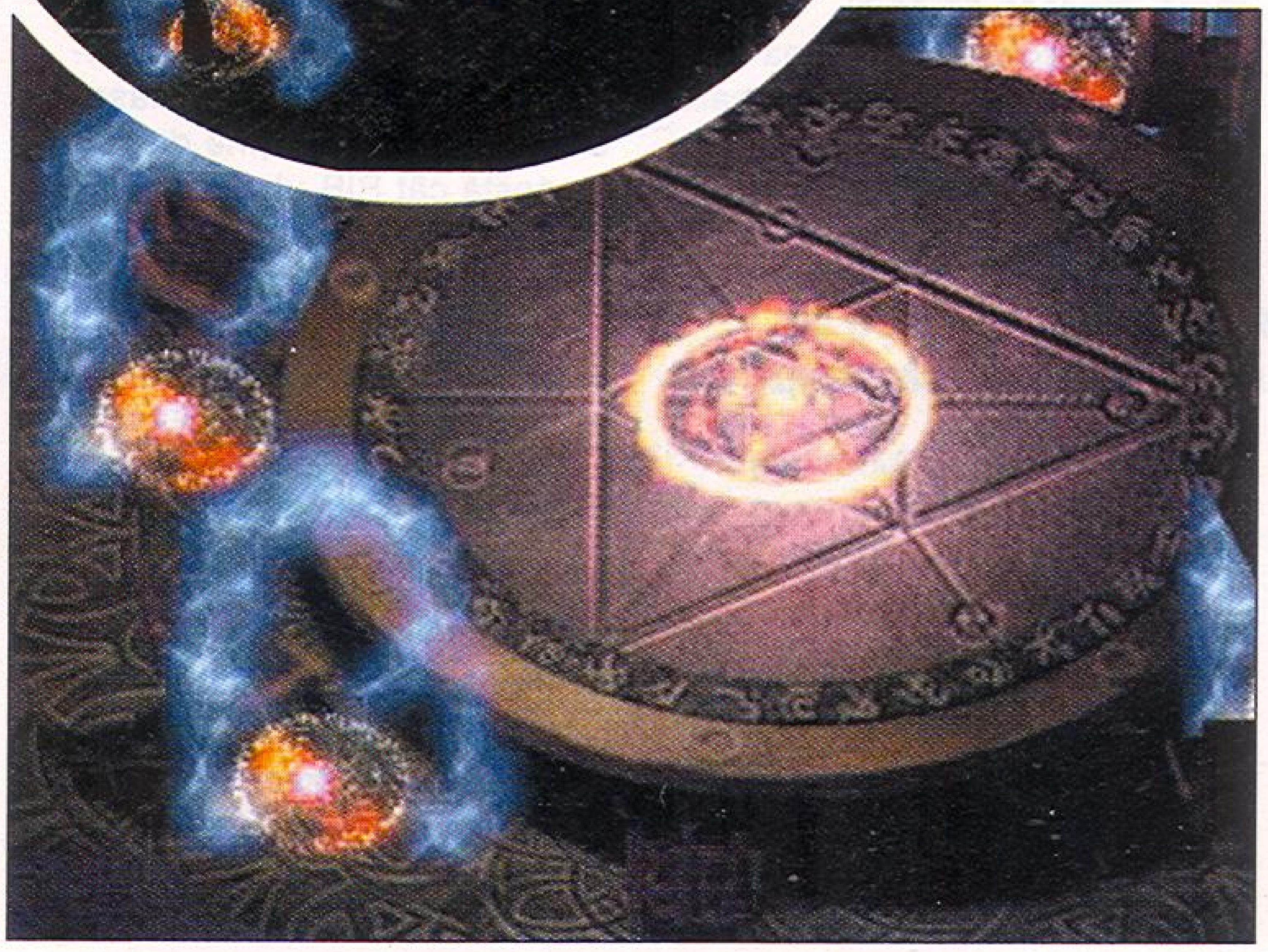
Totuși, se presupune că RPG-urile nu prea pun bază în grafică, mai ales cele bazate pe AD&D, care după cum bine ați putut afla din numărul anterior, avea mai mult de-a face cu creioane, foi de hârtie și tratări intensive cu latura imaginativă pentru o imagine clară. Elementele cele mai puternice dintr-un RPG sunt story-ul și ustensilele de creare a personajului, căci în momentul în care trebuie petrecute cel puțin 100 de ore de joc, măcar să fie în compania sau prin ochii cuiva interesant. Și aici apare una dintre problemele lui Baldur's Gate 2. Portretele. Nu știu ce masochiști ar fi în stare să joace atunci când ei apar sub forma unui piticuț cu dungi pe față, sau a unor bătrânei de sex incert. Sau atunci când din party-ul tău face parte un ditamai animalul de om care pupă un șoricel toată ziua, și se supără când nu îi bagi șoricelul în seamă. Este jenant, și cred că Tolkien, cu toată viziunea sa oarecum mai deosebită, tot s-ar răsuci în mormânt. În rest cine reușește să treacă peste acest neajuns și peste lungimea câteodată exagerată a convorbirilor va avea multe ore de joc plăcute.

Volumul de elemente bune, începând de la numărul ridicol de mare de vrăji (peste 300), de NPC-uri, de questuri, de itemuri, detalii de genul discuțiilor dintre membrii party-ului tău, feelingul deosebit și controlul excelent pe care îl ai asupra aceluiași party și multe altele pe care vă las să le descoperiți singuri în sutele de ore ce merită dedicate acestui joc, îi asigură un loc binevenit între titlurile ce aspiră la cel de cea mai bună continuare și RPG-ul anului.













Detalii

Producator:
Black Isle
www.blackisle.com

Distribuitor:
Best Computers
Bd. Elisabeta 25
Tel: (01) 314.76.98

Aprecieri

\+ - Grafică mult îmbunătățită
\+ - Creare complexă a personajului

\- - Lungime exagerată a dialogurilor
\- - Fețele personajelor.

Cerinte:

Procesor:	PII 233
Video:	min 4Mb
RAM:	32 RAM
Hard:	80 Mb

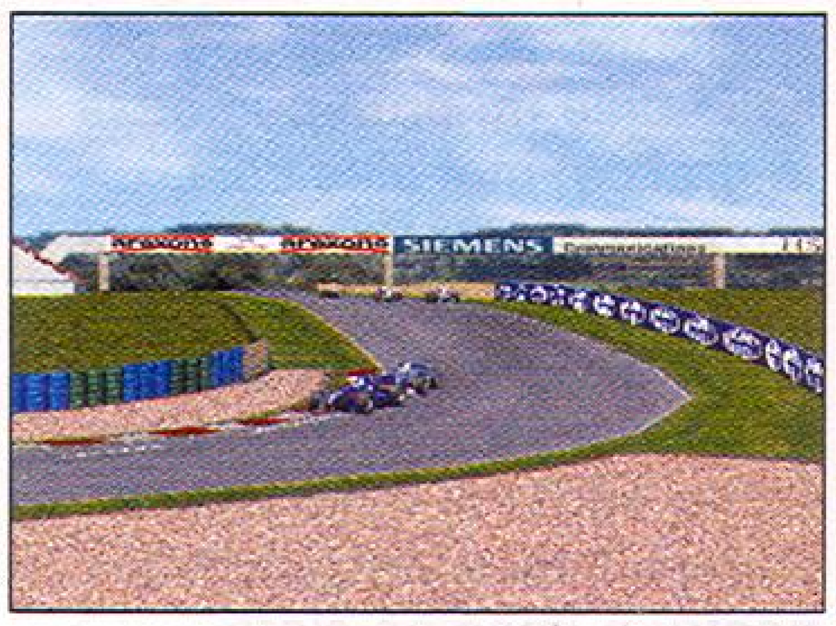
Linkuri recomandate:
http://www.interplay.com/bgate2/

Impresii finale:
O excelentă urmare realizată de Black Isle la foarte reușitul Baldur's Gate.

Verdict: 8.9









F1 Grand Prix 3

Tip joc: Sim auto - **Aparitie:** A aparut - **Redactor:** Alexandru Adam

Din prima aruncătură de privire circumspectă Grand Prix 3 ar putea fi catalogat drept joc pentru fanatici şi urgent aruncat la coş de neexperimentaţii genului. Această impresie este mult accentuată şi de grosimea manualului care în mod deloc surprinzător chiar conţine cuvinte organizate pe propoziţii şi uneori fraze. Informaţiile incluse acoperă diverse sfere de interes precum: hărţi pentru navigarea prin meniuri, sfaturi culinare pentru parcurgerea celor 16 trasee, modalităţi de abordare precoce a şicanelor, explicarea cu desen a fizicii maşinii şamd.



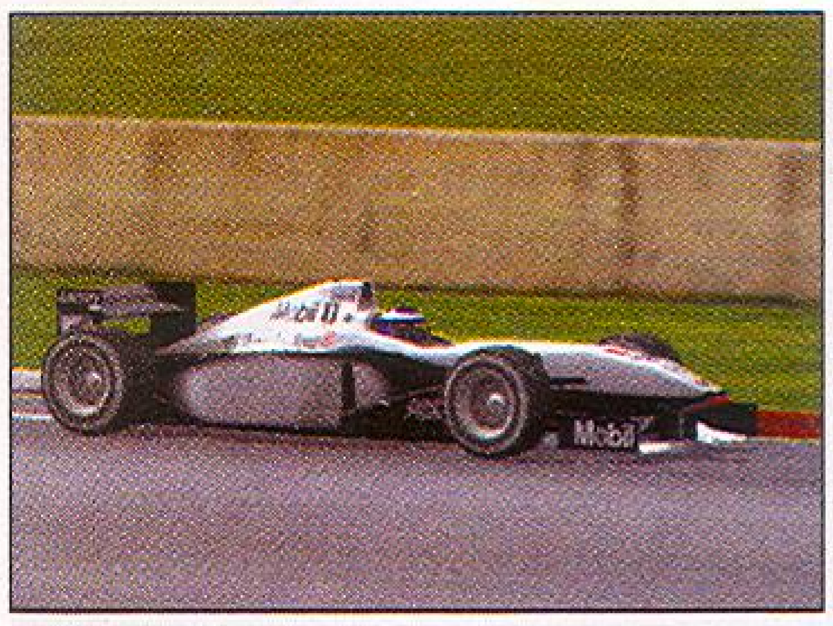
Micul şofer

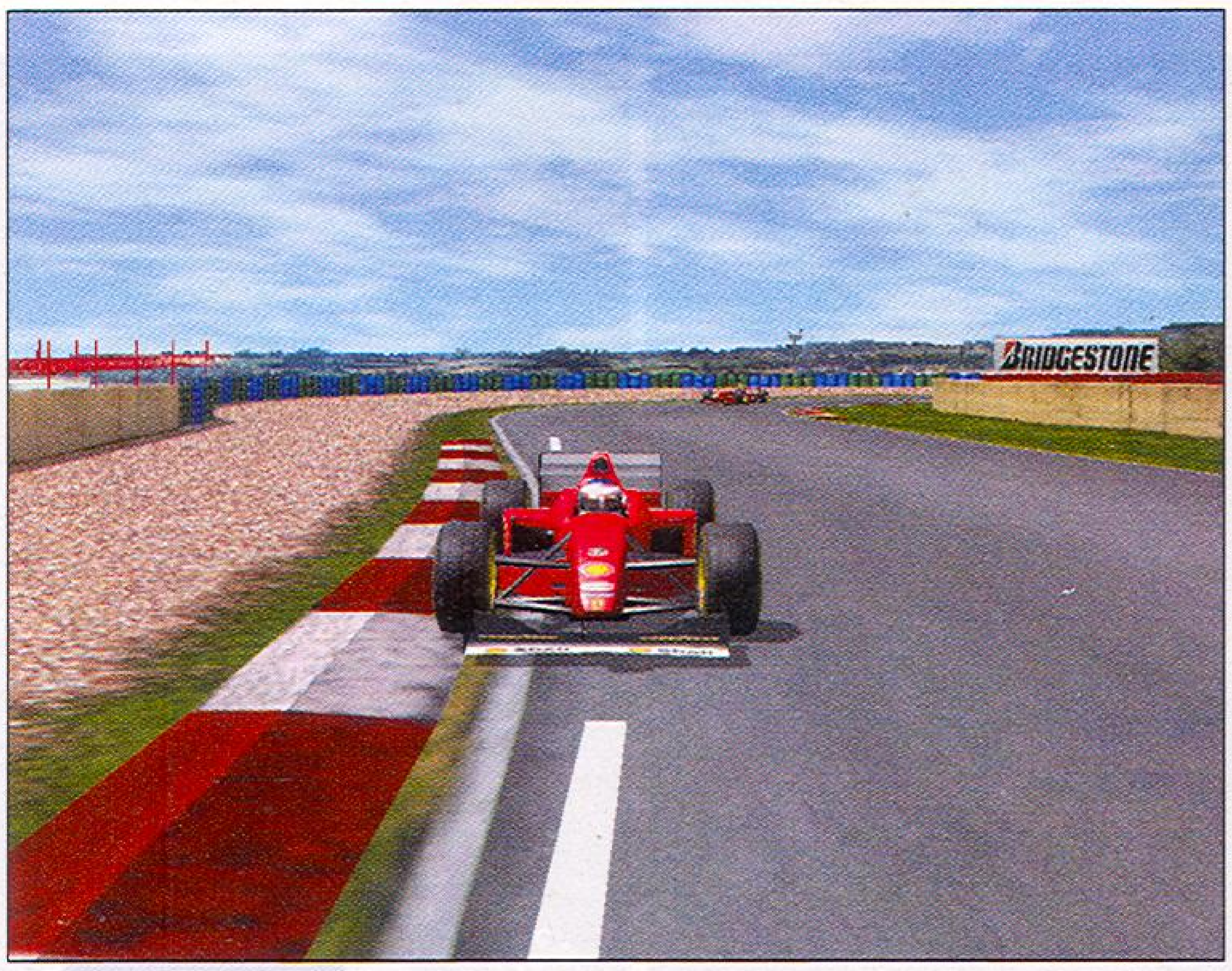
Însă odată pornit jocul, pe dificultatea minimă, şi cu puţin timp liber în buzunar, se va putea observa cum în fiecare din noi zace ascuns un mic şofer de Formula 1, pe lângă regretul (îndreptăţit de altfel) că acest sport nu-şi are şi el vreo doi români infiltraţi pe podiumuri. GP3 oferă mai multe înlesniri şoferilor, în funcţie de gradul de implicare la care sunt dispuşi să recurgă în viitoarea lor relaţie cu acest simulator: gradele de dificultate (5 la număr: Rookie, Amateur, Semi-Pro, Pro, Ace), Driving Aids-urile (un set de opţiuni ce pot fi activate au ba în timpul cursei şi al căror număr se limitează în funcţie de dificultatea aleasă) şi gradul de realism cu care cedează psihic maşina din dotare (destinat în principal jucătorilor cărora le place să fie bătuţi cu rigla, legaţi cu cătuşe, biciuiţi, picaţi cu ceară, muşcaţi de câini vagabonzi şi alte asemenea rafinate blestemăţii masochiste care includ: probleme de electricitate, pierderi de ulei, cedări ale suspensiilor, pană de cauciuc sau motor etc). Driving Aids-urile însumează un set de opţiuni despre care se presupune că asistă jucătorul în controlul bolidului: auto-brakes, auto-gears, auto-right the car (în caz de răsucire, ordinatorul întoarce maşina în sensul corect al circuitului), indestructible, ideal line (o linie albă pe traseu care arată traiectoria optima), suggested gear (indică treapta de viteză potrivită pentru următoarea curbă), throttle help, steering help. Toate acestea sunt implementate pe neobservate, astfel încât jucătorului să-i fie în permanenţă flatat talentul înnăscut de-a controla o maşină de curse ce costă cât PIB-ul nostru pe 6 luni (steering help-ul are uneori tendinţa să tragă de volan spre boxe indiferent de doleanţele şoferului, contradicţiile de acest fel putând duce chiar la răsuciri). De asemenea, pe nivelele inferioare de dificultate, opoziţia celorlalte maşini este mai mult simbolică, această stare de fapt contribuind din plin la împăcarea spiritelor mai nerăbdătoare.

"jucătorilor cărora le place să fie bătuţi cu rigla, legaţi cu cătuşe, biciuiţi, picaţi cu ceară, muşcaţi de câini vagabonzi"

Manual sau nemanual?

Evident, pe măsură ce se renunţă la asistenţa computerului şi se ridică ştacheta dificultăţii, se produce şi o îngroşare a glumei cu şofieritul manual, concurenţa devenind la rândul ei acerbă. În plus, nici configuraţia standard a maşinii nu mai este suficientă pentru rezervarea unui loc civilizat în clasamente. Din acest punct de vedere nu mai ajunge să aprofundezi pilotatul rachetei cu volan spre finish, devenind imperios necesară atenta planificare a setup-ului pentru monopost, în funcţie de circuit (trebuie menţionat că mofturile climei sunt, ca şi în realitate, greu de prevăzut). Cauciucurile, frânele, cutia de viteze, unghiurile aripilor, totul poate fi modificat şi îmbunătăţit pentru stabilizarea maşinii după gustul şi abilitatea fiecărui jucător. Pilotul poate să chibzuiască pe îndelete la umbra unor grafice îndestulătoare în Performace Analysis Display, unealta oferită de GP3 pentru supravegherea performanţelor maşinii pe câmpul de luptă, înainte şi după fiecare combinaţie nou experimentată. De exemplu, pentru un circuit căruia îi lipsesc porţiunile liniare, făcând exces de meandre şi şicane, cutia de viteze trebuie setată cu cogs-urile adecvate unei acceleraţii mai rapide (în detrimentul vitezelor maxime ce pot fi atinse pe ultima treaptă). Reţeta este simplă: se ia maşina, se modifică după gust, i se administrează rapid două tururi pe traseu, se introduce la boxe, se salvează primul tur complet în Performance Analysis Display, se modifică echipamentul din nou, se trag iar pe circuit două tururi şi în final



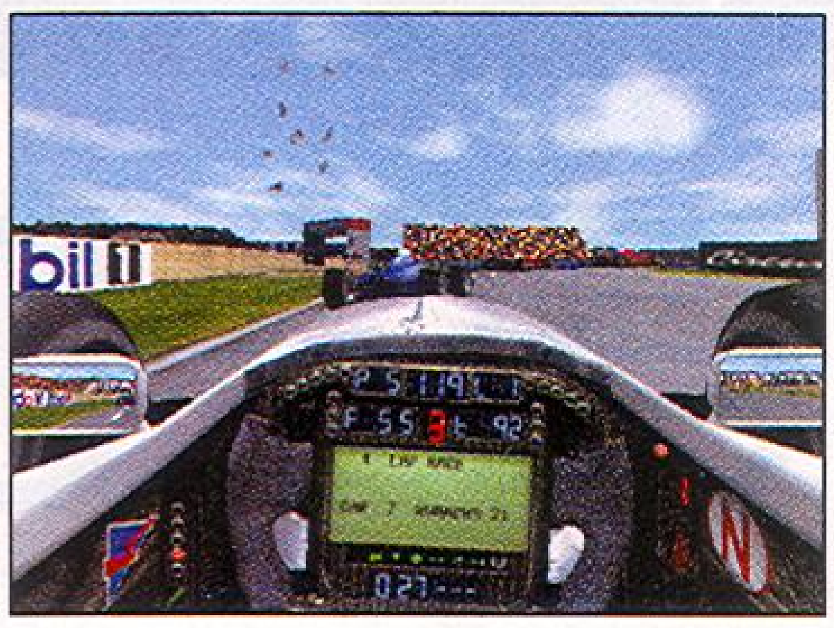












se mai serveşte o porţie de boxe. Se intră în PAD unde trebuie descărcate noile date, după care se poate vizualiza în întreaga sa măreţie graficul celor două salvări, din care va rezulta, albastru pe gri, care optimizare a cutiei de viteze a dat mai mult randament. Pentru acuitatea experimentelor se recomandă ca amândouă tururile salvate să fie efectuate similar de greşit astfel încât, dacă prima oară aţi admonestat fizic vreo băbuţă pe trecerea de pietoni de după şicana Variante Ascari (Monza), va trebui să pândiţi una şi după vizita la boxe (dacă se poate cu aceeaşi greutate şi culoare politică).

Smart Ass

Ai-ul advers de cititor ştie să se comporte necivilizat, să depăşească, să joace agresiv şi să evite ciocnirile. Pentru un plus de realism, inamicii creează plăcuta impresie că se află şi ei într-o luptă acerbă pentru locul unu, luându-şi faţa, scuipându-şi parbrizele sau încercând să se depăşească unii pe alţii. Fiind un produs oficial al FIA, şoferii sunt importaţi cu tot cu echipe, majorete, buletine şi zâmbete surescitate de la televizor. Din păcate, cine s-ar putea bucura la auzul implementării unor asemenea atenţii va fi dezamăgit de reversul medaliei, şi anume de faptul că în discuţie se află Campionatul Mondial din 1998: cu traseele, echipele şi crizele internaţionale ale acelor vremuri, din păcate cam de mult apuse. Lasă de dorit şi absenţa unui Career Mode în singleplayer (la îndemână aflându-se numai: Quickrace, Practice, Non-Championship Race, The Championship Season), precum şi mult-aşteptatul Internet-play pentru jde oameni, a cărui lipsă este în treacăt fie spus desăvârşită.

Love bits

Grafica din GP3 este inferioară concurenţei (respectiv F1 2000, F1 World Grand Prix), dar beneficiază de cerinţe de sistem mult reduse şi vreme proastă. Cel mai frapant detaliu este faptul că obiectele din depărtare, mecanicii de la boxe, copacii şi chiar maşinile sunt reprezentate 2D (în apropiere monoposturile sunt poligonale, dar în plan îndepărtat devin sprite-uri). Este drept că citite, aceste compromisuri plătite drept tribut unui frame-rate respectabil pot părea abrupte, dar în mijlocul cursei sunt nedectabile, sărind în ochi abia la reluări. De altfel, cursele pe ploaie reprezintă momente de memorabile trăiri lăuntrice pentru privitor, cu nori de stropi împlântaţi în câmpul vizual. Uneori poate începe să plouă la jumătatea cursei, vremea schimbându-se treptat, cu nori grei ce se adună molcom pe cer şi întunecă atmosfera înainte de dezlănţuirea potopului ce va reflecta pe pistă maşinile adverse, clădirile din împrejurimi sau marcajele. Câteodată plouă numai pe o parte a circuitului, în rest asfaltul păstrându-se uscat şi plăcut la atingere. Adăugând la emoţiile vizuale ţipătul acut al unui motor într-a şasea treaptă şi înghesuială de maşini din retrovizoare, parcă ajungi să-ţi simţi părul lipit de creştet şi chilotul de azbest transpirat în mijlocul unei curse reale. Modelul fizic este tratat cu realism pertinent, maşinile derapând vertiginos dacă nu beneficiază de bună-cuviinţa cuvenită. Nici coliziunile n-au fost lăsate în voia sorţii, prilejuind (în interceptările mai brutale) fragmentări dintre cele mai duioase ale vehiculelor. Ce-i drept, jucătorului îi sunt permise mai multe greşeli decât pe Iurosport înainte de a-şi lăsa maşina să fumege pe gazon (nu se taxează prea tare o mică tamponare pe ici, pe colo, însă un impact frontal cu parapetul va însemna finalul cursei).

Va aprecia deplin calităţile Grand Prix 3 orice om normal dacă are răbdarea inumană de-a viziona o cursă de Formula 1 comentată de un aborigen pe un canal românesc de televiziune, mai ales dacă scapă cu facultăţile mintale intacte din asemenea încercare. Dacă apucă să se sinucidă în prealabil, oricum nu mai contează.

Detalii

Producator:
Microprose
www.microprose.com

Distribuitor:
Monosit
Tel: (01) 330.23.75

Aprecieri

(+)
- Simularea efectivă
- AI-ul adversa
- Coliziuni

(−)
- Traseele şi şoferii din 1998

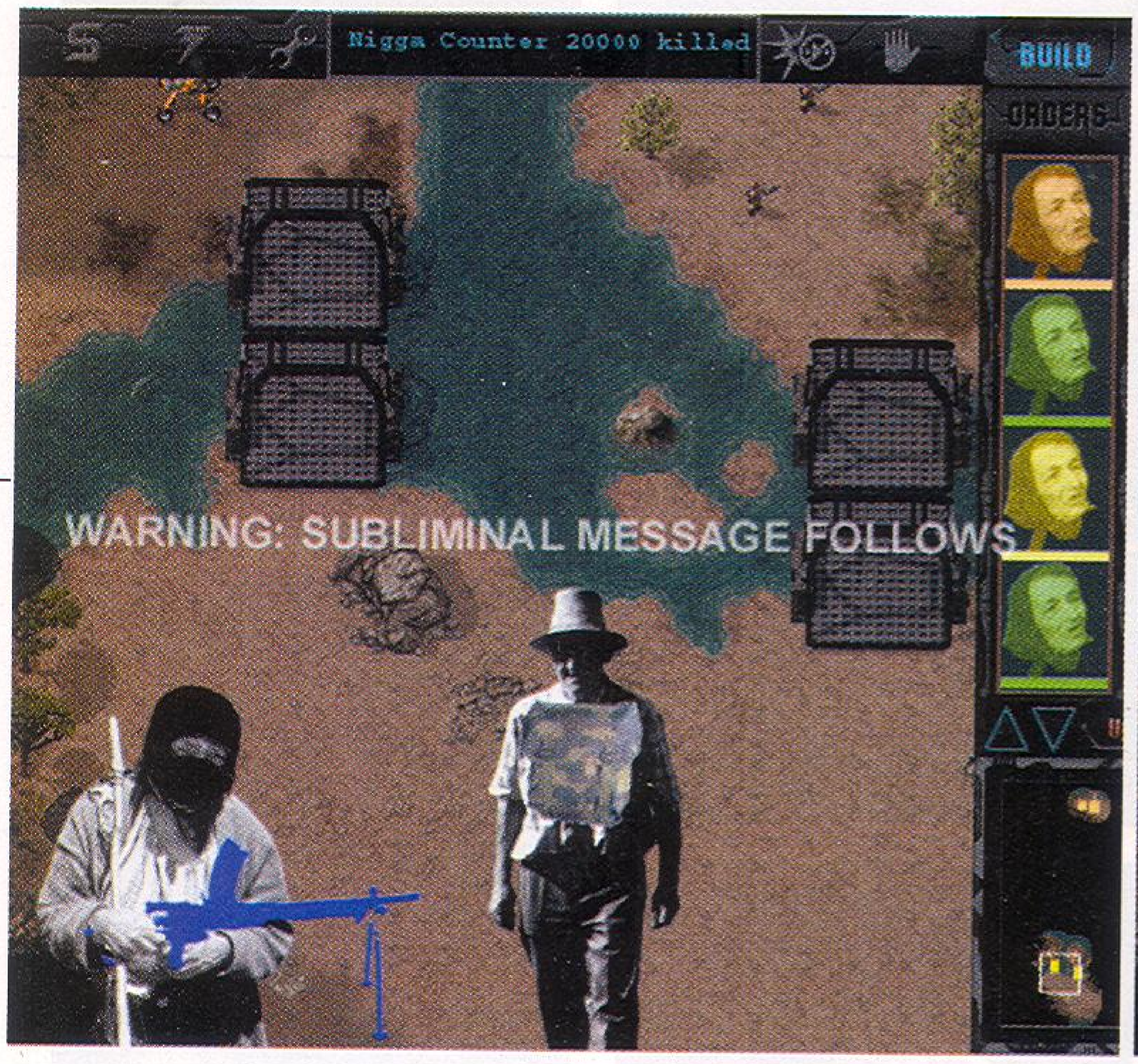
Cerinte:

Procesor:	PII 233
Video:	min 2MB
RAM:	32 RAM
Hard:	100 MB

Linkuri recomandate:
http://grandprix3.com/

Impresii finale:
Un joc care a meritat aşteptarea din partea pasionaţilor de formula 1.

Verdict: 8.8





DE-GENERATION:
THE PENSYON WARS

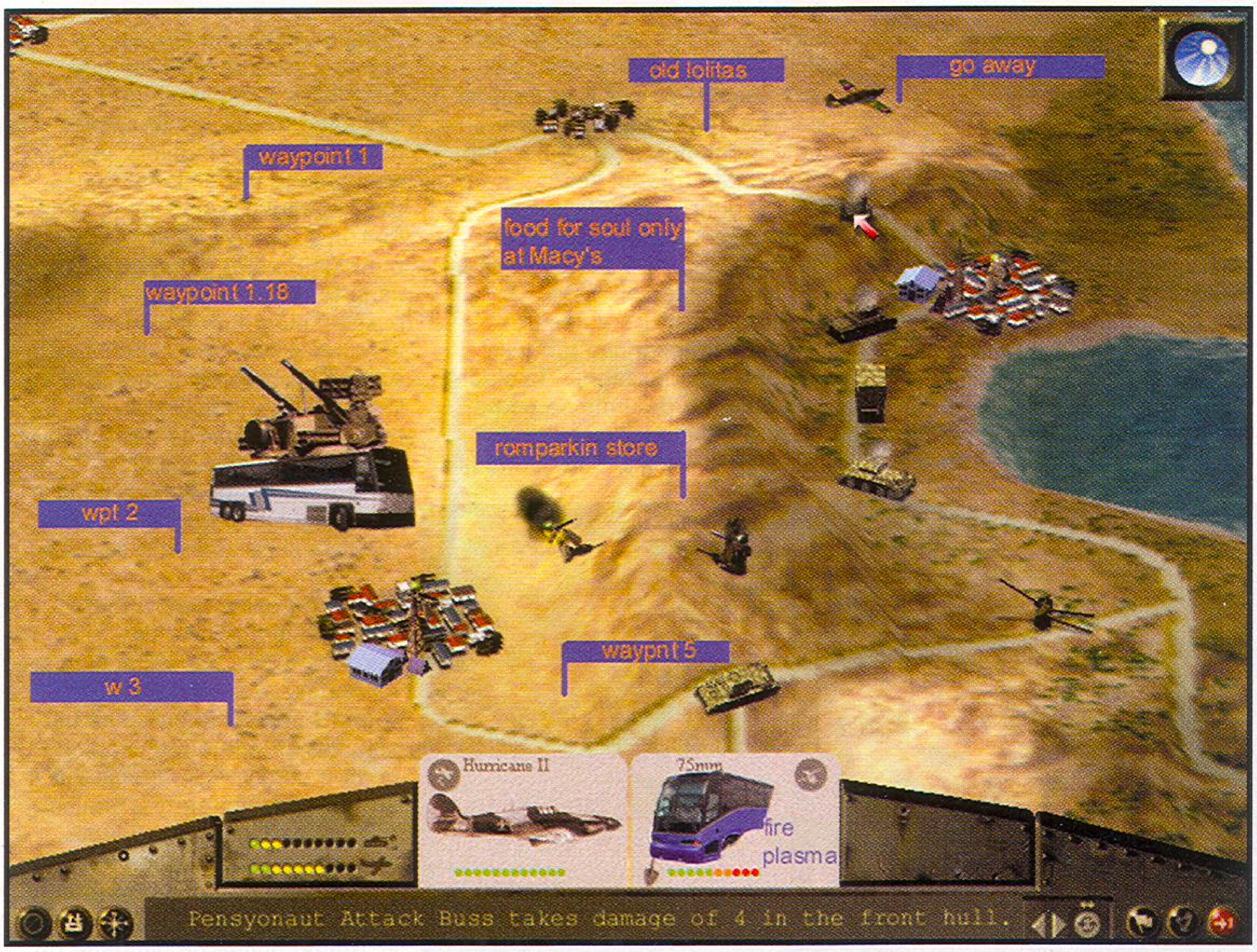
Tip joc: RTS - **Aparitie:** în circa 20 de minute - **Redactor:** Alexandru Adam

Apropos...

Ştiaţi că demult Adolph Nurenberg a fost acuzat pentru omucidere? Totuşi, niciodată n-au fost găsite dovezi că domnul doctor ar fi folosit subiecţi umani pentru experimentarea programării în "vid limpede".



Se apropie scadenţa de sfârşit de an. Momentul în care, pe piaţa jocurilor, toată lumea îşi ţine respiraţia în expectativa sărbătorilor de iarnă când fiecare producător îşi scotoceşte manşetele ca să arunce pe masă ultimii aşi păstraţi pentru zile negre în mânecă. Cu o ultimă sforţare departamentele de marketing se căznesc să impresioneze devastator imaginaţia jucătorilor în speranţa că aceştia se vor avânta cu înfrigurare spre buzunare. Deocamdată, iarna se prezintă sub formă de toamnă, Moş Crăciun fericeşte copilaşii verzi pe alte planete şi toată lumea tace, înainte să ne plesnească peste ochi reclamele de sfârşit de an. Toată lumea în afară de Stalker Studios, care au lucrat doi ani cu determinare tânără şi speranţă în ochi pentru a ne aduce pe micile ecrane din spatele tastaturii un rts de excepţie. După ce au suferit recluziuni inumane într-un laborator din Groenlanda (singurul loc din lume unde se putea reproduce pe cale artificială Vidul Limpede™), membrii echipei germane ne-au pus pe tavă probabil cel mai complex joc de strategie apărut până la ora actuală. Necesitatea de a programa în Vid Limpede™ a apărut când directorul Stalker Studios (SS), Adolph Nurenberg, a hotărât adoptarea metodei programării termosensibile pentru codul sursă unic al jocului. Această îmbunătăţire tehnică conferă programului o stabilitate ieşită din comun pe platformele suportate (Windows2000, Linux, OS2, Gameboy). Jocul a fost lansat în două variante acum 12 zile: soft - pentru uzul publicului larg şi HARD POtential RuNner Program - un simulator de conflicte virtuale pentru armată.



Acțiunea din De-generation se învârtejește în viitorul apropiat (peste 21 de ani) într-o Europă unită aflată sub dictatura diabolică a Partidului Liberal Extrem al Negrilor. Această formațiune politică a luat puterea prin forță, în urma unui război civil care a masacrat jumătate (cea albă) din populația continentului. Pentru a simplifica scenariul, Statele Unite au fost înlăturate de pe fața Pământului de un bombardament nuclear efectuat în colaborare cu statele arabe. După desăvârșirea carnagiului mondial, rasa ariană a intrat în criză: prigonită, deportată și exterminată brutal în lagărele și străzile dosnice de către Authority RepresentativeS (pe scurt ARS), organizație militară ce unește sub același stindard Poliția, Serviciile de Informații, Poșta, Oficiul Special de Pensii și Grupările Paramilitare de Transporturi. În această lume pre-apocaliptică unde prietenia între popoare, blocajul economic sau relaxarea fiscală sunt doar glorioase concepte pierdute în negura vremurilor, ARS conduce întreaga infrastructură socială. Cu hățurile puterii aflate în mâinile Negrilor (cum sunt numiți - politically correct - scelerații ucigași care au dus civilizația umană de râpă), se părea că umanitatea nu mai are nici o șansă de supraviețuire. Din fericire, când Negrii abia încep să pună bazele unei noi ordini, există din fericire și o pătură socială ce privește cu iritare abruptele schimbări sociale, refuzând tenace să se adapteze, chiar împotriva gustului public deja îmbrobodit cu declarații demagogice. Pensionarii, căci despre ei era vorba, sunt practic singurii opozanți ai regimului, propovăduind valorile tradiționale pe înțelesul resturilor de umanitate, dreaptă dar neștiutoare din cauza tinereții. Precauți, bătrânii și-au construit din vreme bunkere în munți, unde s-au refugiat o dată cu izbucnirea masacrelor. Subit, pensionarii devin ultima speranță a omenirii, luptând în secret din adăpostul umbrelor, cu bună-cuviință și până la ultima suflare, sacrificându-și zilele de pe urmă în folosul obștii. După ceva luni de lupte acerbe prin variate peisaje europene, pensionarii ajung să-și înjghebe un comandament centralizat, organizând Pensyonaut Assault Squads.



Pentru a respecta adevărul istoric, jocul e foarte scurt (numai 10 misiuni), dar vioi, cunoscut fiind gradul de perimare cronologică destul de ridicat al pensionarilor. Se prefigurează totuși un add-on cu 173 de misiuni, în care se vor introduce pensionari cu ADN modificat. Pentru că s-a considerat că Negrii și siniștrii lor ARS sunt excesiv de diabolici, nu s-a implementat decât o singură campanie (ce-i drept, cam dificilă) - cea cu pensyonauții. Există totuși un tutorial care poate fi setat pe "mod subliminal" și care monitorizează permanent jucătorul, motivându-l subconștient prin imagini saca-

date, dar grăitoare (pur şi simplu, nici n-ai nevoie să ştii ce trebuie să faci).

Doctorul Adolph Nurenberg a declarat presei că efectele secundare ce pot eventual apărea (ameţeală, stare de vomă, poftă de sânge uman) sunt micile sacrificii pe care noi, cu toţii, trebuie să le plătim pentru a beneficia de tutorial fără a afecta fluiditatea jocului.

Jocul urmează regulile cutumiere rts-urilor, cu observaţia că se pune accent pe evoluţia personajelor. Fiecare soldat are patru caracteristici ce pot fi dezvoltate: stamina, pofta de viaţă, rezistenţa îndelungată la foame / frig şi senilitate (gradul de inconştienţă şi sălbăticie tip Parkinson în lupta corp la corp). Resursa care trebuie colectată în cărucioare speciale este Medicamentul R. Pe fiecare hartă sunt răspândite farmacii, depozite şi chiar fabrici (în stadiile avansate) de unde se poate procura substanţa respectivă. Toate se află iniţial sub controlul ARS, întotdeauna superior numeric şi dotat cu arme mai sofisticate. Cum jocul se desfăşoară exclusiv în mediul urban (specific Negrilor), pensyonauţii s-au perfecţionat la ocupatul clădirilor, vehiculelor, sanatoriilor, ceea ce-i ajută să-şi ia prin surprindere definitivă adversarii. Există o largă varietate de misiuni; alături de obişnuitele atacuri frontale sau supunerea la efracţii a convoaielor inamice, au fost formulate: misiuni de şah în parcuri, distrugeri de bănci populare, gherilă, cleveteli şi boscorodeli camuflate, precum şi îndrăgitele ofensive de hrănit maidanezi cu senvişuri expirate.



Camera, poziţionată izometric faţă de acţiune, este fixă (ca într-un joc 2d), dar unităţile sunt reprezentate cu ajutorul voxelilor. Nu există zoom, însă perspectiva se poate roti ocazional printr-o combinaţie ingenioasă de taste (ctrl-alt-end) şi mouse. Trupele de pensyonauţi luptă prin "completare". Modelul de luptă este foarte complex şi se bazează pe unirea a două până la 100 de unităţi pe plutoane (în joc acestea se numesc "Really Long Lines", sau, pe româneşte, Cozi). Bătăliile unde pensyonauţii par să n-aibă nici o şansă sunt salvate când unităţi disparate se încolonează şi lovesc fulgerător ca o singură fiinţă, decimând adversari de câteva ori mai puternici ca ei. În plus, unităţile grupate pe Cozi pot mina terenul cu sacoşe şi scăunele pescăreşti, aşezându-le adiacent pe traiectoriile adversarilor.

Trupele sunt variate şi echilibrate pentru multiplayer. De pildă: Pensionarul Mediu are slăbiciune la soldaţii de la oficiul de pensii care îl reduc la tăcere din doar două indexări toxice, în schimb face ravagii în mijloacele de transport blindat (104-ul cu reacţie poate fi preschimbat într-un muşuroi de fier vechi cu numai două unităţi infiltrate în interior); un Nevăzător este util împotriva infanteriei având un atac special cu Bastonul Geeoalle 400 cu care, dintr-o lovitură, poate să nimicească un pluton de Funcţionari Cyborg Mk 3, dar este foarte vulnerabil în faţa unui TramWayette cu Plasma.

La nici o lună de la lansarea oficială a jocului (pe warez se găsea de mai mult timp), năstruşnicul doctor Nurenberg ne asigură ca ni se pregăteşte deja o continuare a şotiilor pe care ni le rezervă buclucaşii pensyonauţi. Abia aşteptăm.



Detalii

Producator:
Stalker Studios
www.nazigames.org

Distribuitor:
Oficiu de pensii
Ghiseul 6
(01) 889.69.75 (int. 89)

Aprecieri

+ - Arată fenomenal pe două monitoare
  - E cu atacuri prin învaluire

− - Cerinţele de sistem
  - Varsta nerealistă până la care trăiesc personajele.

Cerinte:

Procesor:	Dual P4
Video:	Dual head
RAM:	512 RAM
Hard:	1 MB

Linkuri recomandate:

www.wilbertonline.com

Impresii finale:
Un joc realist care a continuat proverbul "Cine nu are bătrâni să-şi cumpere" cu sintagma "pentru că nu se ştie când o să avem nevoie de ei să ne scape de rasele inferioare".

Verdict: 9.5

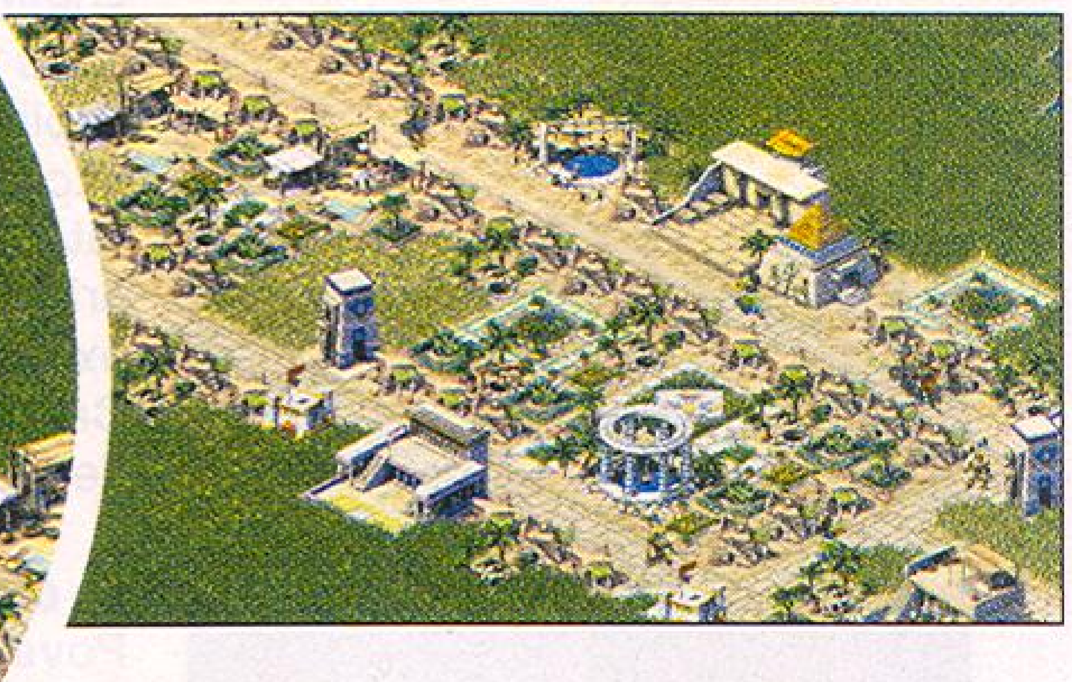
Cleopatra

Tip joc: RTS - Aparitie: A apaurt- Redactor: Cristian Soare

Să faci un add-on poate părea o treabă ușoară. Se ia un editor de misiuni, câțiva oameni interesați, bani destui pentru cafea, țigări și mâncare și în două-trei luni munca-i gata. Totuși, se pare că personalul de la BreakAway Games nu crede în rețete de genul celei prezentate. Complicându-se în mod plăcut, ei au transformat Pharaoh-ul în ceva suficient de deosebit încât Cleopatra să reprezinte o experiență relativ nouă raportată la antecedentul joc, în același timp păstrându-l suficient de familiar pentru jucătorii mai vechi, și mai ales reușind să nu distrugă echilibrul fin de care dispunea acesta. Pe fața cealaltă a monedei descoperim că o seamă de probleme de care Pharaoh-ul suferea nu au fost rezolvate, adăugându-se una în plus parcă pentru a face alergarea printre buguri și mai interesantă.











Asemănări și deosebiri

Misiunile au rămas în aceeași măsură variații pe o singură temă. Trebuie să construiești infrastructura unui oraș, asigurând locuitorilor săi mâncarea, apa și diferitele alte necesități. Mâncarea se obține din pescuit, vânatoare sau exercizarea valențelor de țăran, adică agricultură, pentru partea de distribuție existând piețele. Trebuie construite ateliere pentru olărit, obținerea papirusului, fabricarea berii și o seamă de alte bunuri casnice, având grijă în același timp ca aceste ateliere să nu ducă lipsă de materii prime. Anumite bunuri sau materii prime ce lipsesc pot fi importate din alte orașe, iar exportul reprezintă la rândul lui o sursă sănătoasă de venit.
Misiunile se câștigă prin atingerea anumitor nivele în rating-ul anumitor categorii, cum ar fi prosperity, kingdom, culture sau prin construirea de monumente.

Lucrurile se complică nițel în Cleopatra, adăugându-se două noi industrii: fabricatul de lămpi și făcutul de picturi. Pentru lămpi este nevoie de ateliere de olărit și ulei (ce va trebui importat), iar pentru pictat trebuie henna, pentru obținerea căreia sunt necesare cunoștiințe de agricultură, ea crescând pe câmp. Cele două noi industrii își găsesc menirea în construitul de morminte/tombs, lămpile fiind necesare pentru alungarea întunericului existent, muncitorii nemaifugind speriați, iar pictura pentru decorarea interioară a acestora, astfel încât morții cu valențe intelectuale și spirit critic să poată admira o priveliște frumoasă. În plus, în interiorul acestor morminte trebuie introduse bunuri de lux, făcând construcția lor o adevărată distracție. Mai ales când nu prea ai bani.

Boli infecțioase

O altă adăugire plăcută la privit dar dureroasă de experimentat sunt plăgile. Biblice în toată puterea cuvântului, distrugătoare cât se poate de mult, și fără nici o legătură la o adică cu subiectul jocului. Însă cum originalitatea umană lasă de dorit, tot așa și originalitatea zeilor, astfel încât râurile de sânge, norii de lăcuste, furtunile nesănătoase și restul găștii lor acționează acum pentru Ra, Ptah, Osiris și restul Panteonului.

Pentru acei dintre voi ce considerați jocurile de gen mult prea SimCity, fără acțiune, fără sânge și distracție, BreakAway Games a pregătit o serie de surprize plăcute, partea militară fiind mult mai activă decât în predecesor. Mare parte din misiunile din a doua campanie necesită niște nervi de fier, căci trebuie să reziști la o întotdeauna-aproape invazie dușmană. În restul trebuie să reziști atacului pentru o anumită perioadă de timp. Plăcut, nu?

Trăgând o linie subțire, se poate afirma despre Queen Of The Nile că este un add-on excelent, ce conferă jocului original un aer nou, plăcut, transformându-l însă într-o durere mult mai mare de cap, prin creșterea nivelului de dificultate și complexitate.

Detalii

Producator:
BreakAway Games
N/A

Distribuitor:
Havas Interactive
Monosit
(01) 330.23.75

Aprecieri

+ -Noi plăgi adăugate
+ -Noi meserii

− - Prea dificil
− - Un pic monoton

Cerinte:

Procesor:	P133
Sistem	Win 9x
RAM:	32 Ram
Hard:	N/A

Linkuri recomandate:
http://cleopatra.impressionsgames.com/

Impresii finale:
Un add-on reușit dar care mărește prea mult gradul de dificultate al jocului

Verdict: 7.8

Una din marile schimbări este înlăturarea limitei pe tipuri de unități în favoarea unui sistem de "support points"



Homeworld: Cataclysm

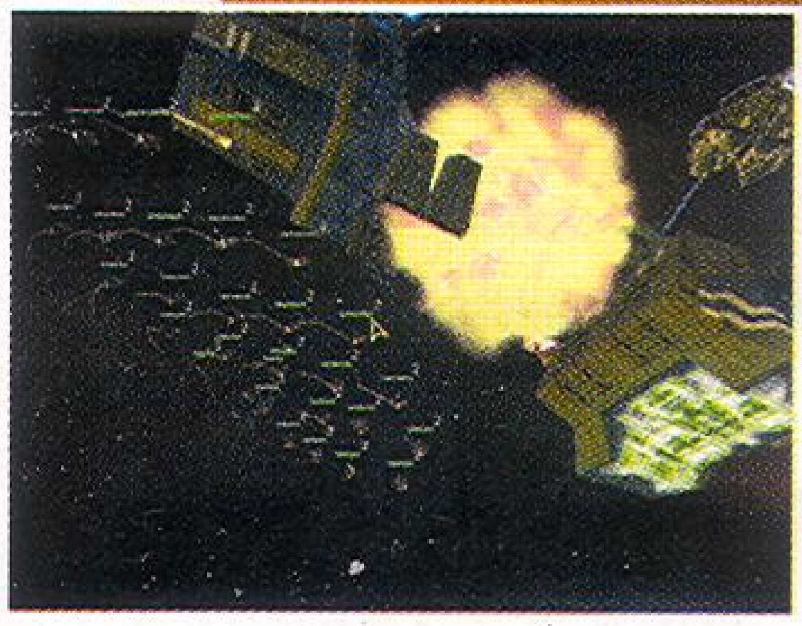
Tip joc: RTS - Apariție: A aparut - Redactor: Dragos Inoan

În urmă cu un an a apărut Homeworld, primul RTS 3D a cărui acțiune se desfășura în spațiul cosmic. Cu toate că nu a atins un număr impresionant de copii vândute, HW a fost primit excelent de presa de specialitate. La scurt timp după apariția originalului, a fost anunțat un expansion pack numit Cataclysm, și care a fost produs de Barking Dog Studios.









... după 15 ani...

Povestea începe la 15 ani după întoarcerea kushanilor (băieții buni din HW) pe Hiigara. Multe schimbări au avut loc în acest timp. Imperiul Taiidan s-a spart în mai multe facțiuni, pirații și-au întețit activitatea iar kushanii și-au construit o viață nouă. În ciuda atacurilor sporadice ale Taiidanilor, kushanii păreau să ducă o viață liniștită, până când, în urma unei operațiuni de salvare, a fost recuperat un emițător extraterestru. Acesta conținea o parte dintr-o rasă foarte asemănătoare cu borgii, care aveau ca armă principală "convertirea" navelor inamice prin transformarea lor în mase de metal combinate cu țesut organic. În scurt timp această rasă pune stăpânire pe o armată impresionantă.

În HW:C personajul principal nu mai este mothershipul, ci o platformă de extracție mobilă, pe numele său Kuun-Lan. Această navă (și ea de dimensiuni foarte mari) este cea care eliberează Bestia (The Beast - numele "borgilor") și care, în final, o distruge.

Expansion pack?

Din punct de vedere grafic, HW:C nu prezintă diferențe majore față de HW. Grafica a rămas excelentă, dar a fost acordată o mai mare atenție detaliilor. Interfața a fost îmbunătățită simțitor prin adăugarea multor informații cum ar fi cele privind construcția și cercetarea în ecranul de joc. Astfel jucătorul poate vedea cu exactitate progresul muncii sale.

Una din marile schimbări la HW:C este înlăturarea limitei pe tipuri de unități în favoarea unui sistem de "support points" asemănător cu cel din Starcraft. Acest lucru dă mai multă flexibilitate creării flotelor de atac. Este drept că acum se pot crea flote extreme (cuprinse exclusiv din fightere, de exemplu) însă acestea nu sunt recomandate.

În HWC sunt prezente toate rasele din original, acestea fiind însoțite de Kiith Somtaw (minerii kushan) și The Beast, dintre care numai ultimele două sunt accesibile jucătorului.

HWC aduce o serie de nave și construcții spațiale noi, precum și modificări ale navelor vechi. Multe din navele Somtaw reprezintă evoluții ale celor din HW. Astfel avem multe nave polivalente, cum ar fi Resourcer-ul (care poate repara sau captura unități adverse) sau Destroyerul (care poate trage și cu rachete).

Flota Bestiei este compusă din nave ale piraților (Turanic Raiders) și a Taiidanilor. Din punct de vedere tehnologic este mult mai slabă decât flota Somtaw, însă principalul atu al bestiei îl reprezintă posibilitatea "convertirii" unităților inamice.

Alte noutăți în HWC sunt upgrade-urile pentru nave (armuri, tunuri, abilități speciale) care pot fi cercetate opțional, precum și posibilitatea legării a 2 nave pentru crearea uneia mai puternice. Unul din marile lipsuri ale Cataclysmului este limitarea opțiunii de kamikaze (de care se cam abuza ce-i drept în HW original) doar pe anumite nave.

O modificare destul de ciudată a suferit-o AI-ul, lucru evidențiat de faptul că navele se descurcă mult mai bine singure decât până acum. Tocmai din această cauză însă, micromanagementul devine problematic, iar scoaterea navelor din luptă pentru reparații devine un adevărat chin.

Gameplay

Campania single-player ne pune la



dispoziție 17 misiuni în care asistăm la transformarea echipajului navei Kuun Lan dintr-o ceată de mineri într-o armată puternică și bine organizată. Misiunile sunt foarte diverse, pornind de la patrulări, misiuni de salvare, misiuni sub acoperire sau efectiv fuga cât mai puțin zgomotoasă de inamici care te depășesc numeric în proporții amețitoare. Per total singleplayerul este mai bun decât cel al originalului, cu toate că se simte lipsa unor profesioniști adevărați în unele cazuri (mai ales la vocile actorilor).

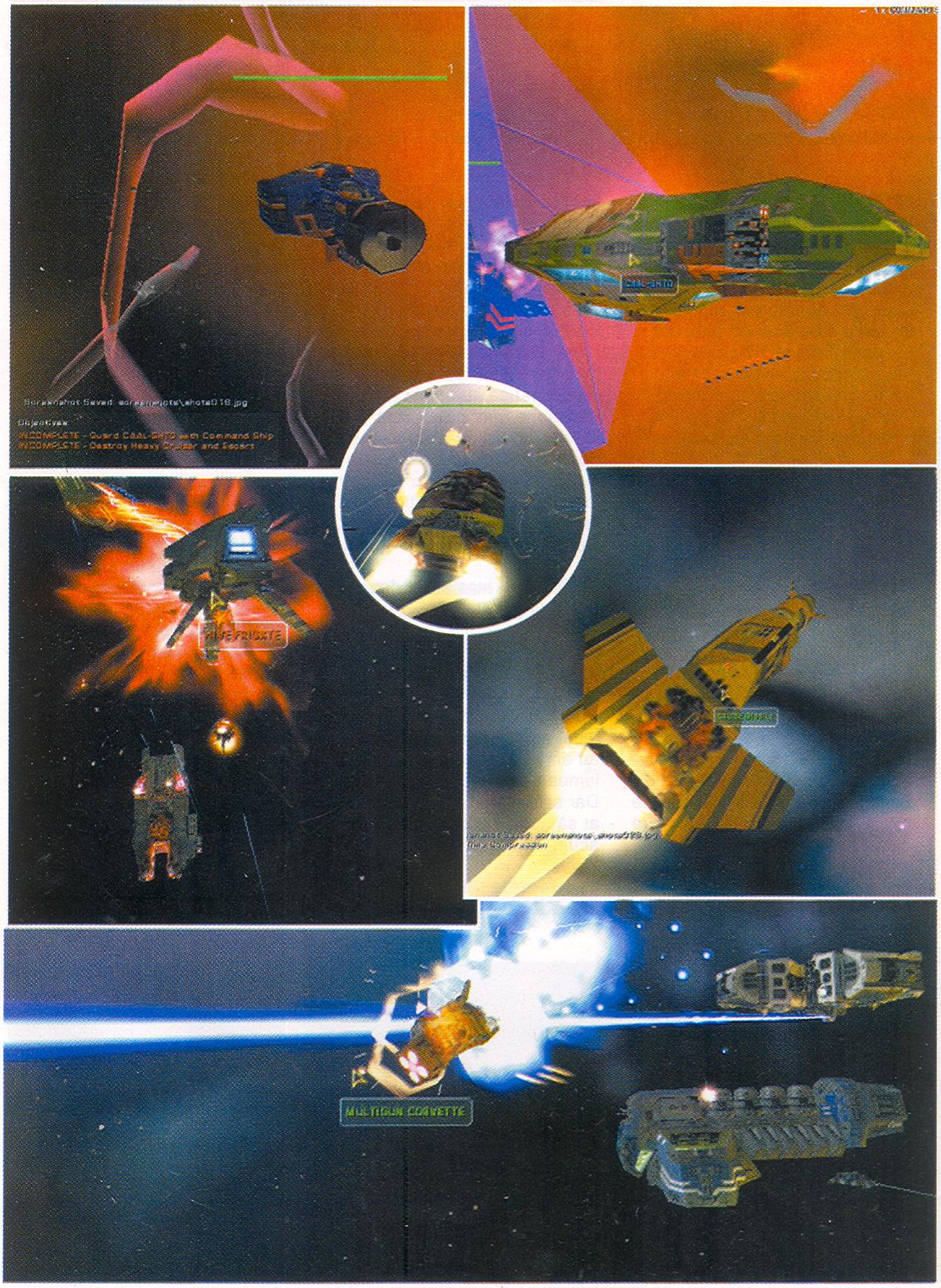
Multiplayerul este foarte diferit față de cel al HW-ului original, datorită diferențelor mari între cele două rase. Ca și până acum, un factor foarte important este arborele de tehnologii. Somtaw au la dispoziție 5 laboratoare de cercetare specializate, montate pe Kuun Lan (navele de cercetare au dispărut). Problema acestor laboratoare este că nu pot cerceta două tehnologii aparținând aceluiași domeniu (de exemplu nu se pot cerceta două arme simultan). The Beast are un mod diferit de abordare a cercetărilor. Mothershipul organic poate cerceta o singură tehnologie la un moment dat. Avantajul acestui mod este că există mai puține tehnologii, și ele folosesc mai multor nave. De exemplu poți scoate crucișătoare extrem de repede cu Beast, cu riscul de a nu avea fightere. Dezavantajul este că timpul de cercetare este mult mai mare decât cel al Somtaaw. Un alt avantaj interesant este folosirea tehnologiei capturate.

Problema modului multiplayer este scăderea dinamismului jocului datorită acestor timpi de cercetare ridicați și dezechilibrul relativ al raselor (Beast sunt foarte vulnerabili în perioadele de început ale jocului, recuperând spre sfârșit).

Menționez în final adăugarea ecranului de statistici ale jocului la sfârșitul sesiunilor multiplayer (lucru care lipsea cu desăvârșire din HW, făcându-i pe jucători să citească tot felul de loguri ale bătăliilor după meci).

Încheiere..

HWC este un expansion pack destul de reușit, excelând la capitolul single player, dar care are mici probleme pe multiplayer.



Detalii

Producator:
Relic / Sierra
www.sierra.com

Distribuitor:
Monosit
(01) 330.23.75

Aprecieri

+ Înlăturarea limitei pe tipuri de unități AI îmbunătățit
− Scăderea dinamismului în multiplayer

Cerinte:

Procesor:	PII 266
Video:	4 Mb
RAM:	32 RAM
Hard:	250 MB

Linkuri recomandate:

http://homeworld.sierra.com/cataclysm/

Impresii finale:

Un add on bine realizat pentru un joc ce nu a prins însă foarte mult la public

Verdict: 8.2

...dădea posibilitatea celor picați la examenul de carnet să-și exprime mai bine sentimentele...

Carmageddon TDR2000

Tip joc: Sim auto - Apariție: A apărut - Redactor: Traian Bostan



Carmageddon 1 a avut un art-design de doi lei, "realism" discutabil, prea puțin gust și un engine excelent. Probabil că de la un titlu aproape anonim până la un hit este doar un pas, dar cu siguranță jocul îl făcea triumfal, dând cu această ocazie lecții consistente tuturor celor care încercaseră, într-un fel sau altul, să scoată ceva asemănător.

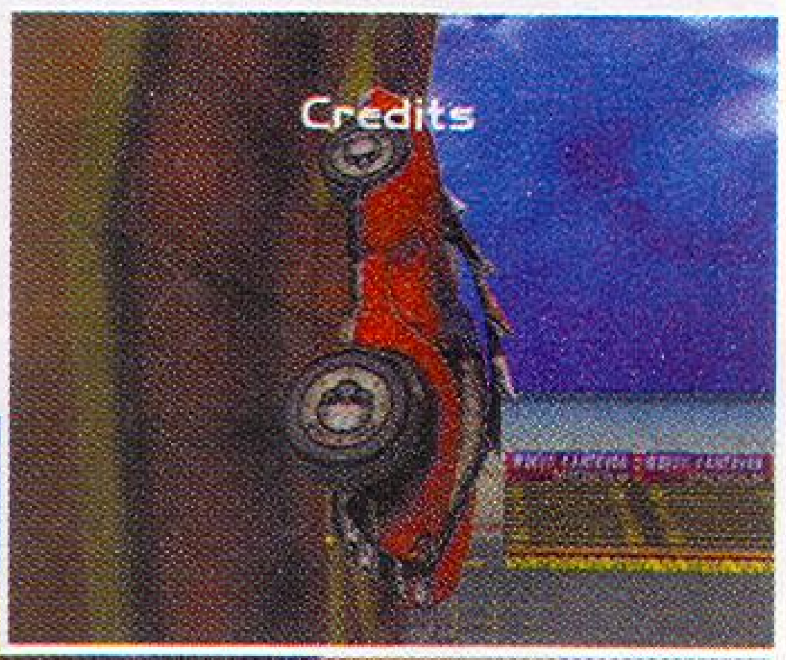
Parcă nici mașinile nu erau cine știe ce, nici ideea de a călca pietonii chiar atât de nouă (Taxi, pentru cine își mai aduce aminte, dădea posibilitatea celor picați la examenul de carnet să-și exprime mai bine sentimentele cu mult timp înainte), și cu toate astea, senzația aceea extraordinară de Zbor (cu z mare), felul în care te piteai timid sub scaun de fiecare dată când pierdeai controlul mașinii și te trezeai planând peste clădiri, exclamația de "wow!" care îți îngheța pe buze la orice tumbă mai dementă (și făceai destule într-o cursă) ce câștiga vreun bonus, toate astea arătau foarte clar că ai în față un joc excelent.

La nici 2 ani distanță, Carmageddon 2 venea voios din urmă. Departe de a-l îmbunătăți pe primul, el a fost extrem de preocupat să strice și ce mai rămăsese bun: cu un control al mașinii odios, cu niște traseuri design-ate cel puțin neinspirat și, drept rezultat, cu o eliminare metodică dar sistematică a oricărei speranțe de acrobație, jocul își trăgea cu greu charm-ul din acea parte sadică ce sălășluiește în fiecare dintre noi. Presa era atât de dezamăgită, încât atunci când producătorii au amenințat cu încă un sequel, lumea a dat nedumerită din cap. Dar screenshot-urile au continuat să apară, apoi demo-ul, iar acum...

Deși încă departe de ceea ce și-ar dori adevărații maniaci ai domeniului (nu intru în aceasta categorie) el face față cerințelor unui om modest.

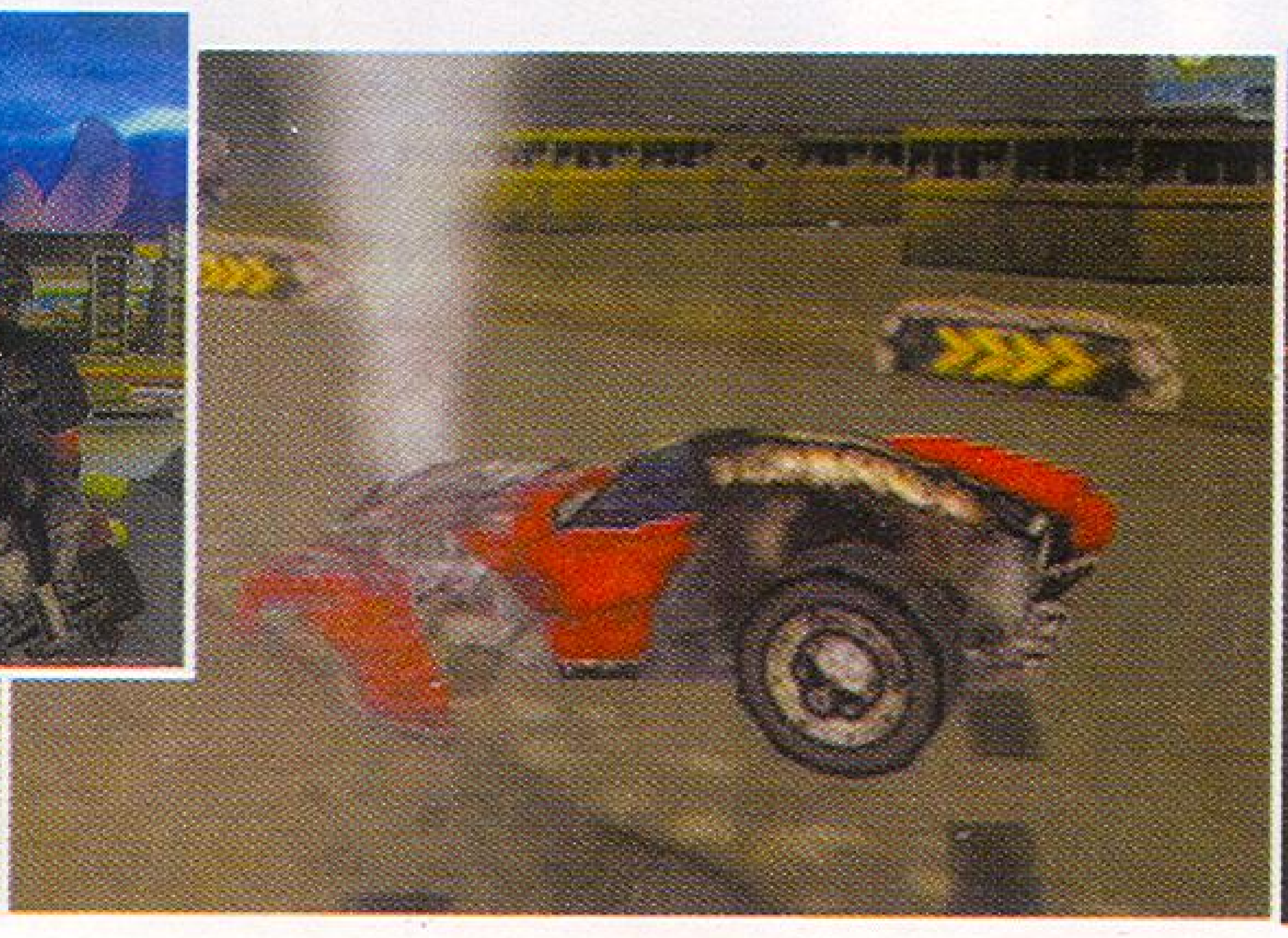
Carmageddon TDR 2000

Să vedem ce aduce nou TDR 2000. În primul rând, controlul mașinii, schimbat (și cumva mai apropiat de 1). Deși încă departe de ceea ce și-ar dori adevărații maniaci ai domeniului (nu intru în această categorie) el face față cerințelor unui om modest: frâna de mână se comportă oarecum corespunzător, derapările pe la curbe sunt prezente pe orice vreme iar dacă apuci să accelerezi suficient de tare îți vezi botul mașinii ridicându-se de la sol. Pe de altă parte, s-a renunțat la pietonii vii și suculenți de înainte, în locul lor fiindu-ne serviți acum (cu un zâmbet vinovat) niște zombi anemici și plini de ceva verde, care, după toate, mai au și tupeul să se ferească din calea ta sau să arunce cu vreo sticlă plină de substanțe incendiare, asemenea unei băbuțe frustrate rămasă fără loc în RATB. Cursele de acum se îmbină drăgăstos cu un soi de misiuni, ba există și

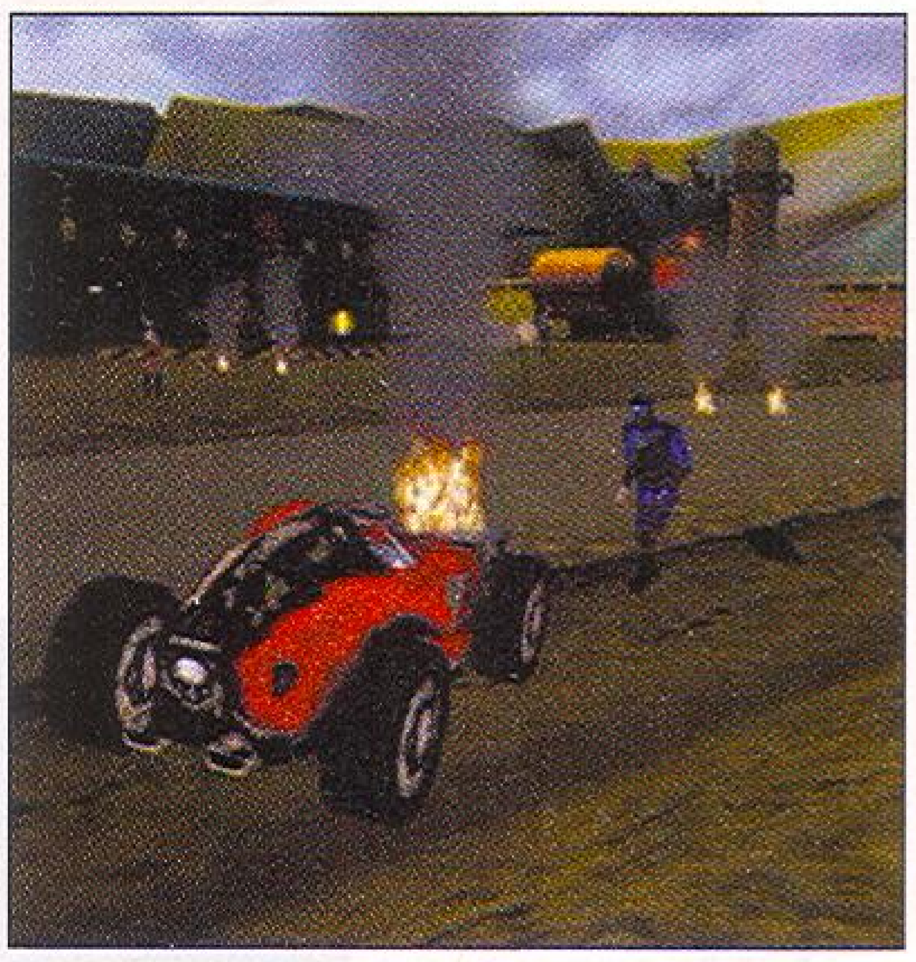




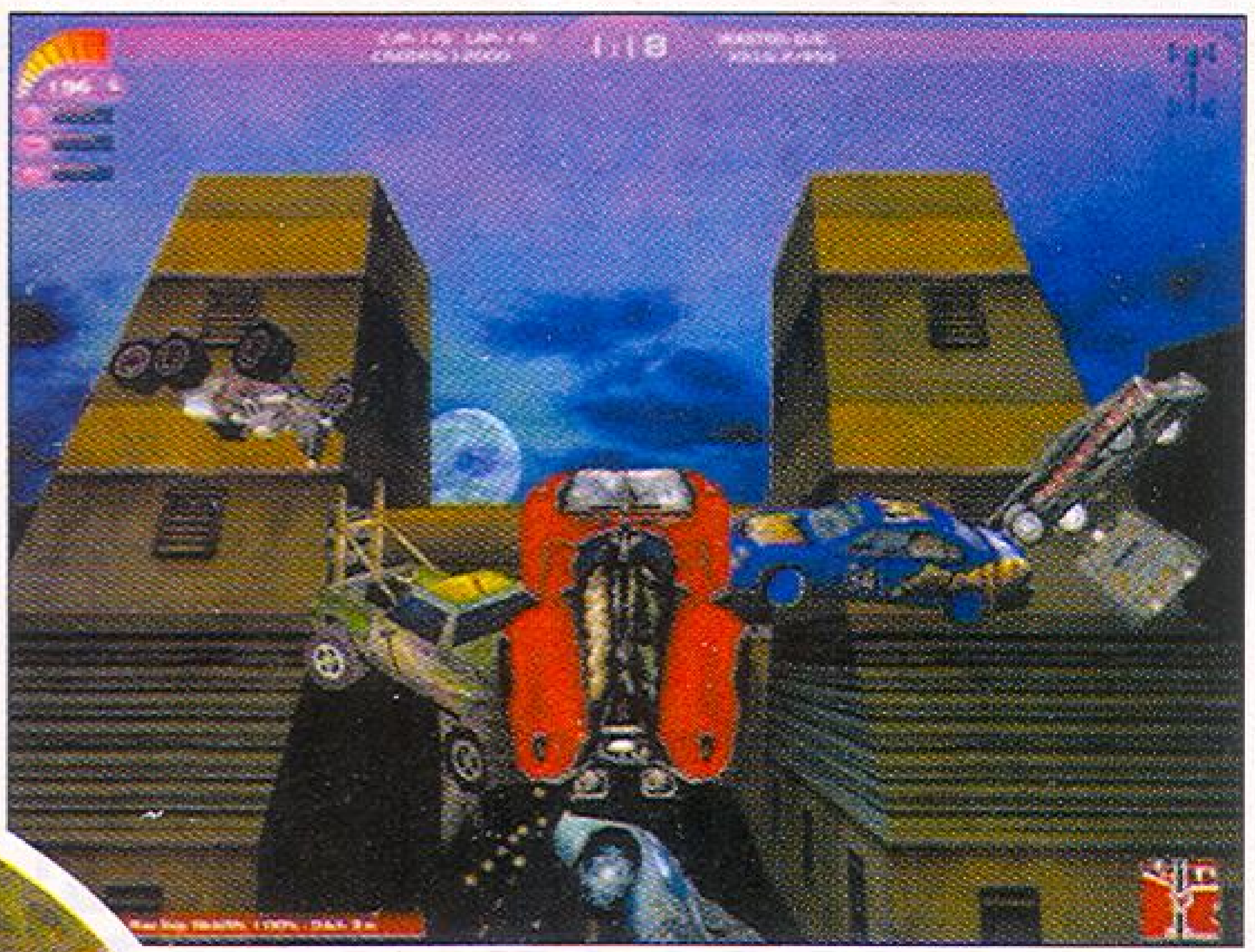


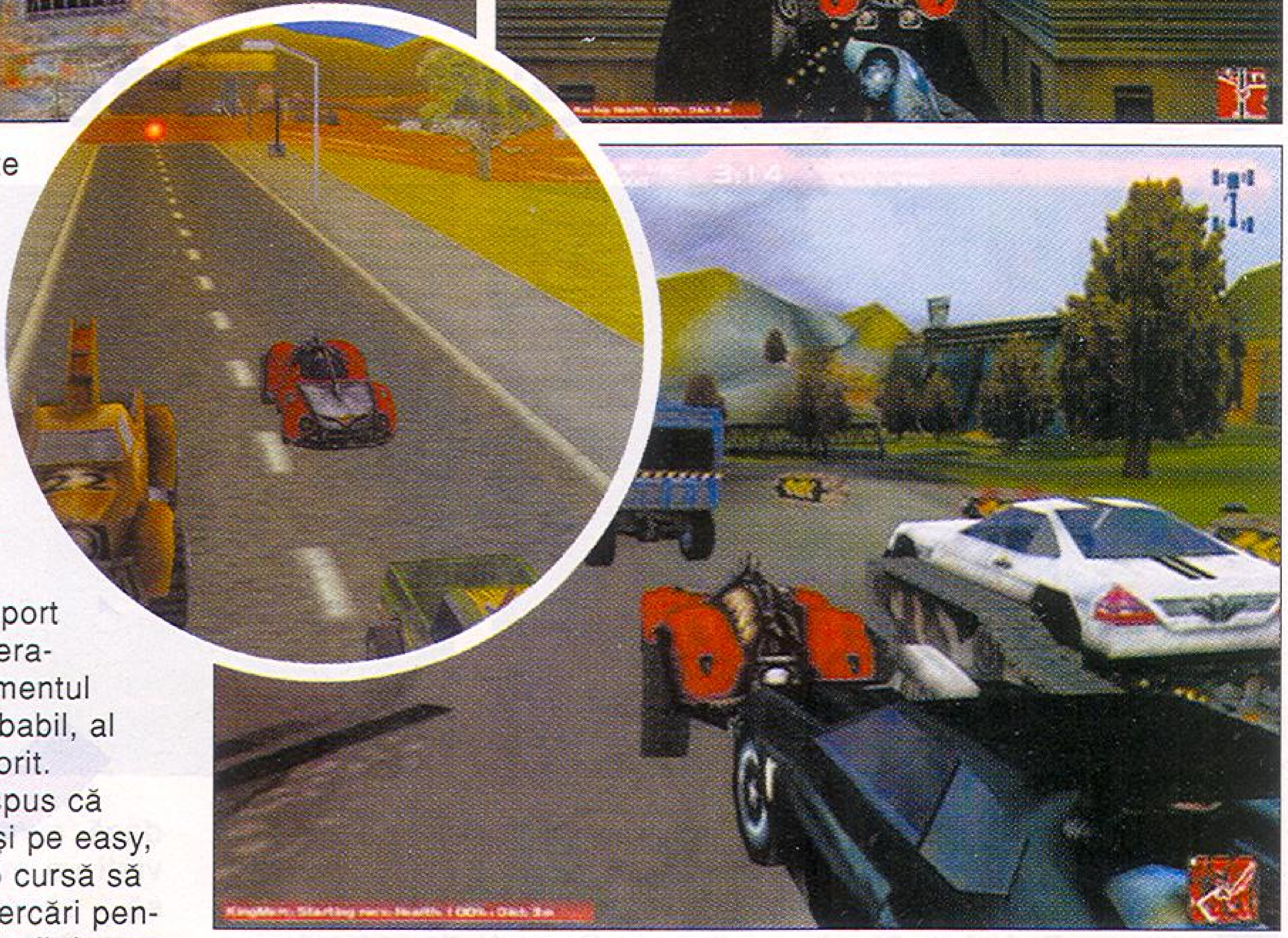












ceva care aduce aminte a poveste (nu neapărat o idee inspirată). În general, tumbele în aer și momentele cât de cât spectaculoase și-au recâștigat dreptul de cetățenie, fără a se ridica însă la nivelul originalului. Grafica, în schimb, a fost mult îmbunătățită (există suport pentru mai toate acceleratoarele acum), în detrimentul look-ului mașinilor, probabil, al căror design lasă de dorit.

În rest, ar mai fi de spus că jocul este greu. Chiar și pe easy, se poate întâmpla ca o cursă să necesite mai multe încercări pentru a fi terminată (maniacii depresivi și deținători de premii pe la terțe rally-uri și curse sunt rugați să ignore rândurile următoare, pentru binele patriei și a subsemnatului), situația înrăutățindu-se drastic în cazul misiunilor. Pe normal deja totul începe să semene a exercițiu pentru masochiști (mai ales la nivelurile superioare), hard-ul fiind făcut probabil special pentru cei care miros a benzină 24 din 24. Cu toate acestea, traseele sunt mai plăcute decât în 2, și, oricât de uimitor ne-ar părea, din când în când chiar apuci să iei viteză.

Ca și în doi, a fost păstrat multiplayer-ul, dar modul respectiv are un rost doar de la 3-4 jucători în sus, și cu opțiunea de "repair" setată pe "off". Dacă preferați bușiturile și strigătele disperate vitezei și cascadoriilor, e cu siguranță de încercat. Dacă nu... nu.

Per total, jocul poate fi interesant și plăcut de văzut. Fără a se apropia de valoarea strămoșului său, el este totuși mult peste 2, arătând că producătorii au învățat ceva din greșelile trecutului.

Ilf si Petrov despre Carmageddon TDR 2000

"Pietonii reprezintă cea mai mare parte a omenirii, mai mult chiar, constituie lamura ei. Pietonii au creat lumea, ei au construit orașele, au ridicat clădirile cu etaje peste etaje, au făcut instalațiile de canalizare și de alimentare cu apă, au pavat străzile și le-au luminat cu becuri electrice. Ei au răspândit cultura în lumea întreagă, au pus în circulație lama de ras, au desființat comerțul cu sclavi și au stabilit că din boabele de soia se pot prepara 114 feluri de mâncare gustoasă și hrănitoare.
Și când totul a fost gata, când planeta noastră a căpătat un aspect oarecum civilizat, au apărut automobiliștii. Trebuie să precizăm de altfel că și automobilul a fost inventat de pietoni. Dar automobiliștii au uitat asta numaidecât și au început să-i strivească pe sărmanii pietoni, blânzi și inteligenți. În orașele mari, aceștia duc o viață de martiri. S-a introdus un fel de restricție de ghetou pentru ei în ce privește circulația. Nu li se îngăduie să traverseze decât la intersecții, adică tocmai acolo unde aceasta este mai intensă, unde firul de păr de care atârnă de obicei viața se poate rupe mai ușor decât oriunde. Și în general, prestigiul pietonilor s-a șubrezit mult. Ei, care au dat lumii oameni iluștri ca Horațiu, Boyle-Mariotte, Lobacevski, Guttenberg și Anatole France sunt nevoiți acum să se strâmbe cum nu se poate mai caraghios ca să atragă atenția asupra existenței lor..."



Detalii

Producator:
Torus Games
http://www.torus.com.au/

Distribuitor:
SCI
www.sci.co.uk

Aprecieri

(+) Control decent al mașinii
O oarecare senzație de realism și uneori chiar și de viteză

(−) Scăderea dinamismului în multiplayer

Cerinte:
Procesor: P200 MMX
Video: 4 Mb
RAM: 32 RAM
Hard: N/A

Linkuri recomandate:
www.carmageddon.com

Impresii finale:
- Interzis pietonilor începători, copiilor cu malformații intelectuale sau părinților dominați de anxietate

Verdict: 7.9

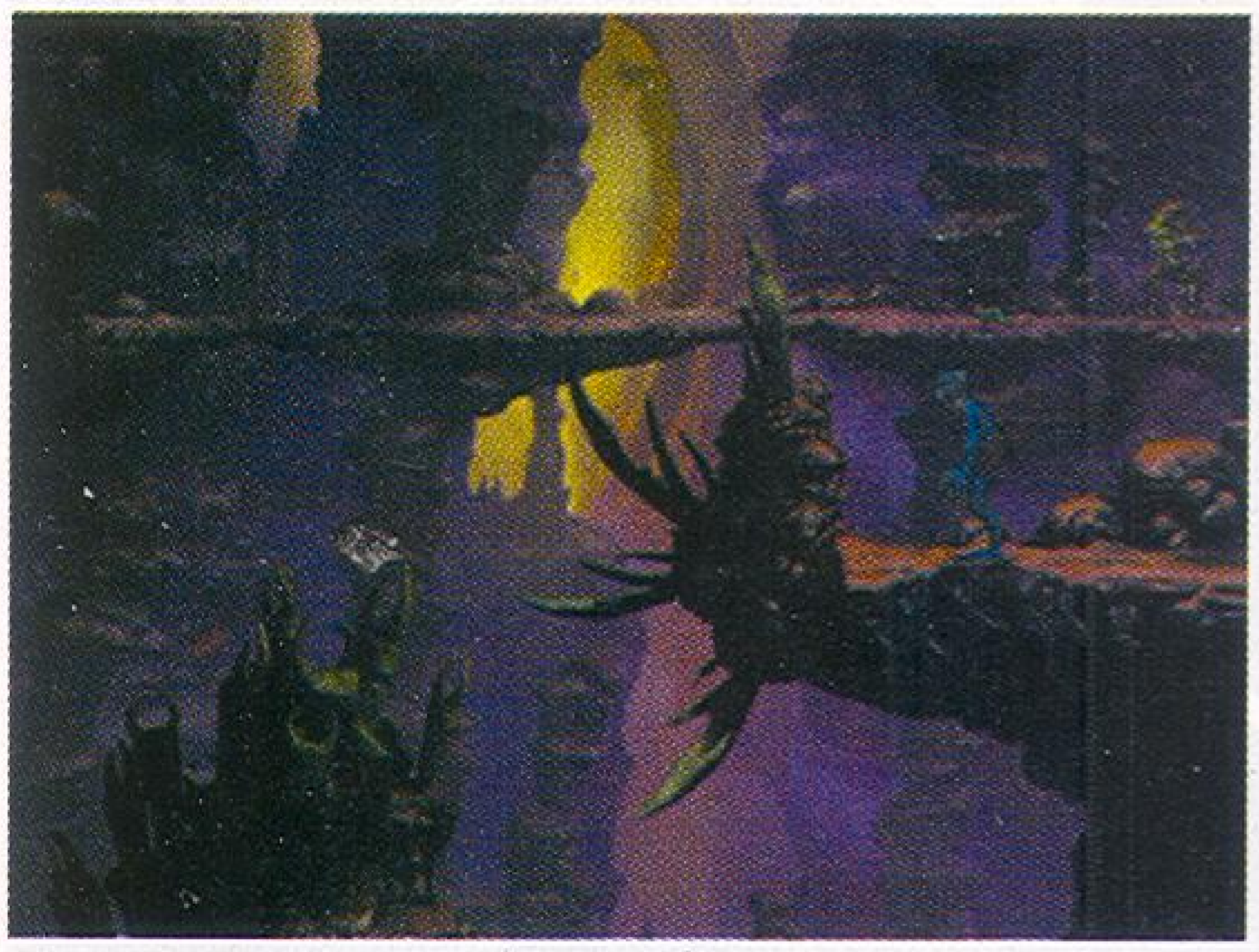
Buget redus

Articol: Buget Redus - Redactor: Cristian Soare

Unul dintre side-scroller-ele făcute bine

Oddworld: Abe's Exoddus







Cerinte

Procesor: P166 **Memorie:** 16 MB **Hard:** N/A

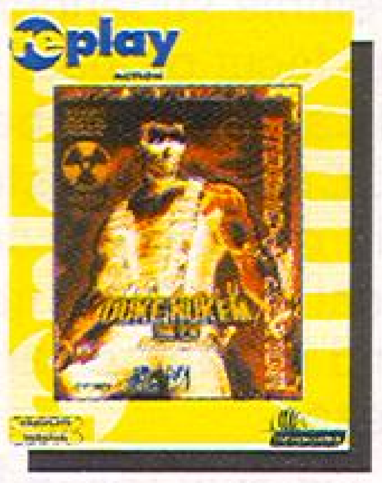
Te prinde. E drăguț. Și relaxant. E făcut bine. Este în mod clar unul dintre side-scroller-ele făcute bine. Asta până am văzut că apare în videoclipul celor de la Music Intructor. Mi-a luat vreo câteva săptămâni până mi-am putut reveni. Apoi l-am jucat din nou și toată acea imagine neagră, rea și urâtă a dispărut și am rămas eu, cu mudokanul meu preferat și skill-urile de antreprenor. Ca parte de game design este o mică comoară, prin toate elementele sale cum ar fi GameSpeak-ul, umorul de cea mai bună calitate și aluziile fără perdea la capitaliștii cei răuvoitori. Grafic, arată excelent în măsura poziționării sale în timp și spațiu (1998). În concluzie, dacă sunteți stresat sau doar vreți un mic tutorial despre cum să păreți că aveți umor, cumpărați-l. Cumpărați-l și dacă vă place stress-ul. Chiar și dacă aveți umor. Viva la revolucion!

Detalii

Distribuitor: Best Computers - 01.314.76.98
Preț: 7$
Verdict: 8.1

Veșnicul nemulțumit drogat cu steroizi

Duke Nukem 3D Atomic Edition



Cerinte

Procesor: 486Dx2 **Memorie:** 8 MB **Hard:** 48 Mb

Eroul generațiilor pro se întoarce într-o versiune mai ieftină, mai completă și mai galbenă la cutie. Veșnicul nemulțumit drogat cu steroizi,



spurcat la gură, cu un umor de bivol și violent peste limitele permise de lege va face din nou mișto de voi, de acolo de undeva din interiorul monitorului. În plus, pentru acei dintre voi ce au căpătat o dependență compulsivă apropo de limbajul injurios, există un bonus sub forma Plutonium PAK-ului, ce vine cu 11 noi nivele și o grămadă de moștri-fără-viață-fața-și-femei numai buni de împrăștiat pe toți pereții.

Un clasic în adevăratul sens al cuvântului, pe care oricine cu mustața mijită sau pe cale să mijească, cu părul alb sau gri, negru, verde sau albastru, mâini lungi sau scurte, cu piept de taur sau fără trebuie să îl aibă în casă. Câte cinci minute în fiecare zi și sănătatea dvs mentală va rămâne la un frumos nivel ce vă va asigura că nu veți vedea interiorul spitalului 9. Cred...

Detalii

Distribuitor: Best Computers - 01.314.76.98
Preț: 7$
Verdict: 7.9

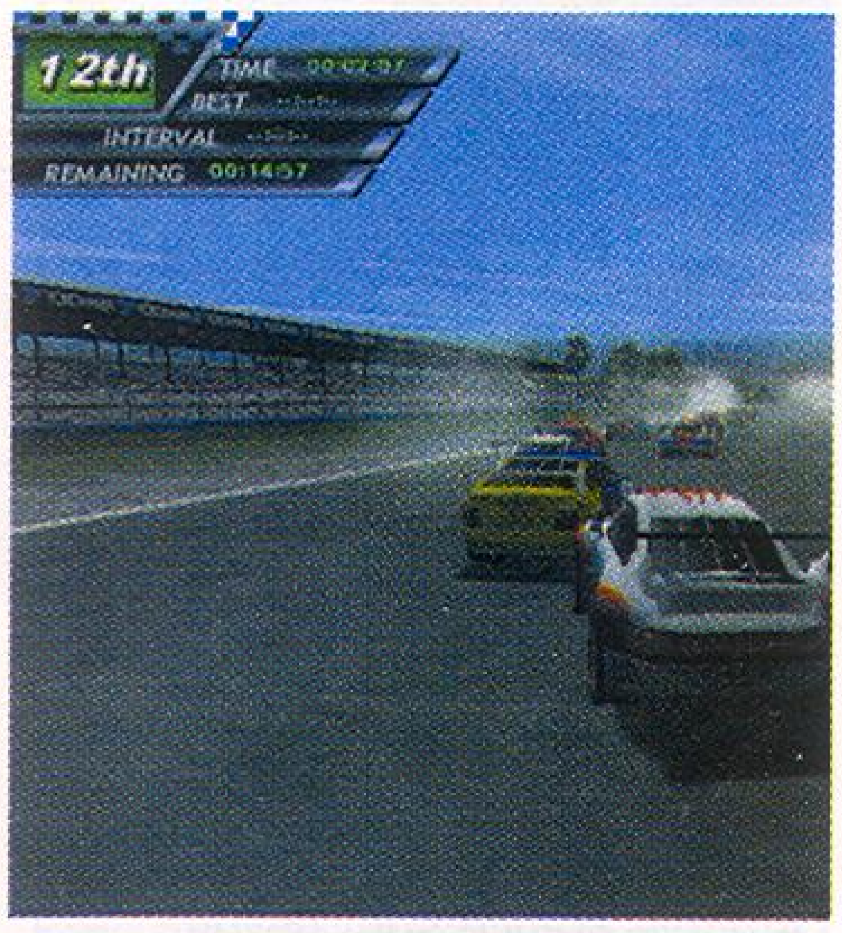
Sports Car GT



Cerinte

Procesor: P166 **Memorie:** 32 MB **Hard:** 40 Mb

Electronic Arts ne-a obișnuit de-a lungul timpului să scoată jocuri automobilistice de o certă valoare, obișnuință de care nu se dezice nici acum. Sports Car GT ne introduce în atmosfera curselor de grand turism, oferind celor interesați una dintre cele mai bune simulări a fizicii reale a mașinilor. Puteți concura cu acele mașini pe care de obicei le vedeți la Eurosport, adică Porsche 911, BMW M3, McLaren F1 GTR, Mercedes CLK GTR și tot restul găștii. O serie de trasee ce se găsesc și în realitate își vor pune asfaltul la dispoziția voastră. Grafic este încă destul de bine ancorat în prezent, fiind plăcut ochiului, concurând destul de lejer cu Toca2. Totuși modelarea reală este cu dus și întors, căci daca la început jocul te prinde nu trece mult și devine frustrant, văzându-i pe toți ceilalți concurenți cum merg de parcă s-au născut în acele mașini. Pentru cei ce au timp și pasiune din plin și caută ceva în care să le investească, SCGt este o alegere bună.



Detalii

Distribuitor: Best Computers - 01.314.76.98
Preț: 12.9$
Verdict: 7.8

RTS-urile s-au născut odată cu Dune2

Dune2000



Cerinte

Procesor: P133 **Memorie:** 16 MB **Hard:** N/A

RTS-urile s-au născut odată cu Dune 2, şi eu unul încă mă uit cu nostalgie la acele vremuri mirifice. Jocurile nu erau atunci o strategie de marketing, nu existau segmente ale pieţei ce trebuiau acoperite. Totul era făcut din plăcere şi cu dedicaţie. Jocurile erau de fapt idei, căci grafica era la pământ, iar jucătorul trebuia să se folosească la maxim de resursele imaginative pentru o realiza o coerenţă relativă între conţinut şi imagine. Astăzi, este invers. Dune 2000 a fost un eşec din mai multe cauze. Una dintre ele a fost faptul că venea după Dune 2. A doua a fost faptul că venea la mult timp după Dune 2, în nişte vremuri în care Red Alert-ul şi Starcraft-ul dominau piaţa. Însă permiteţi-mi să nu fiu de acord. Dune 2000 a însemnat pentru mine multe ore de joc plăcute, a însemnat o reîntâlnire cu un vechi amic, însă după ce acesta a primit un facelift. Căci asta este Dune 2000. Dune 2 refăcut. Puţine elemente noi, mai mult doar acelea ce erau o necesitate.

Oricum o rămâne, oricare o fi părerea voastră sau orice aţi auzit voi despre el, eu vă spun că este un joc bun, ce merită cumpărat, mai ales la acest preţ. Împreună cu Dune 2, fratele mare şi fratele mic, un joc fără de care RTS-urile ar fi apărut ceva mai târziu şi nu ar fi arătat aşa cum arată acum.

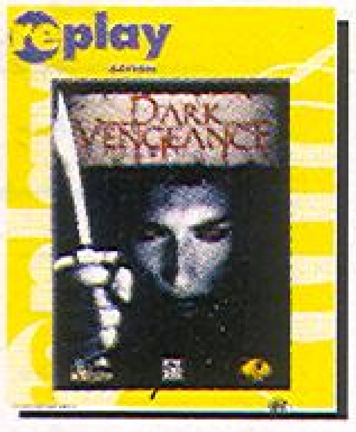


Detalii

Distribuitor: Best Computers - 01.314.76.98
Preţ: 12.9$
Verdict: 6.9

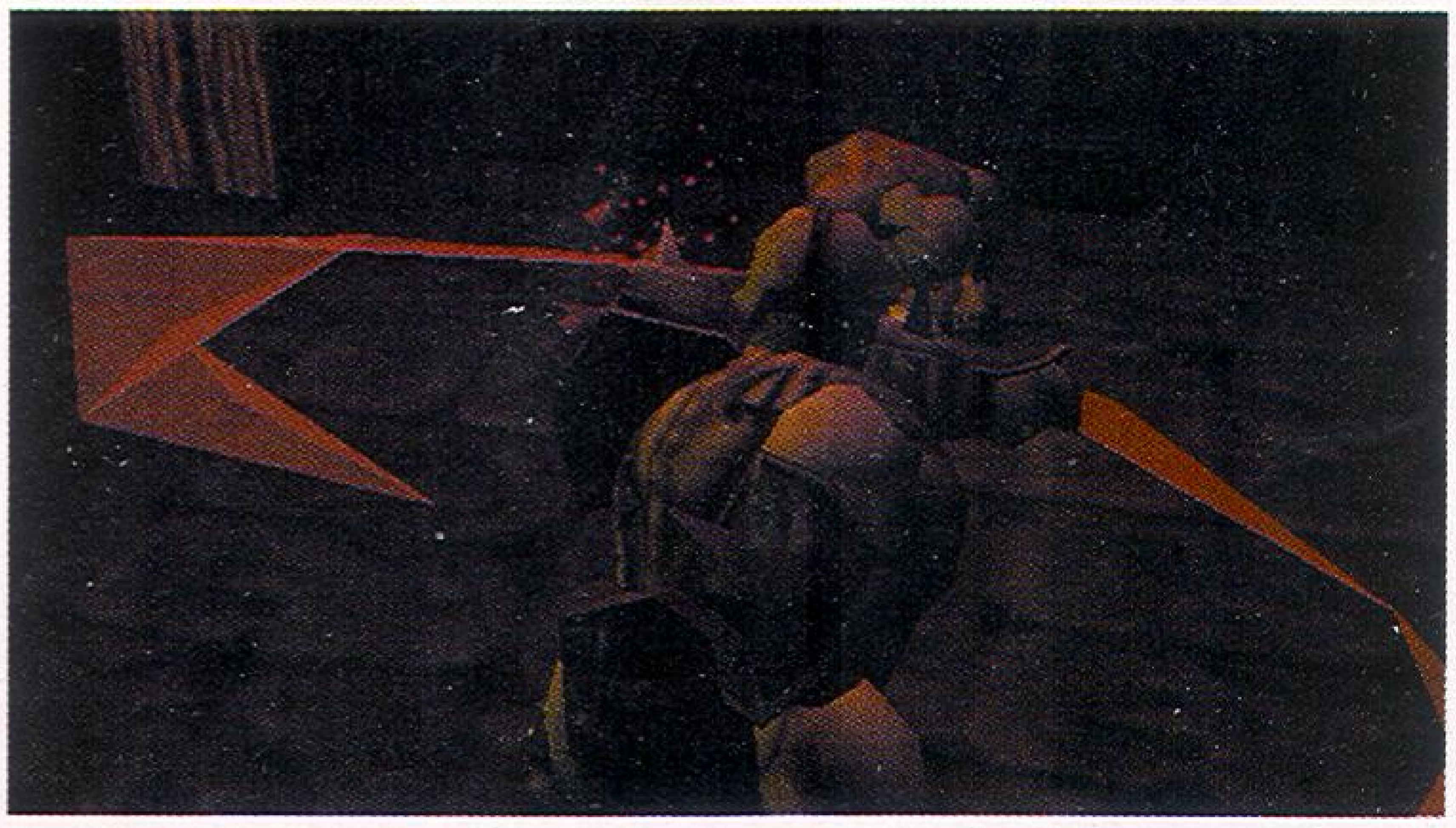
Se înscrie în seria jocurilor proaste cu idei bune

Dark Vengeance



Cerinte

Procesor: P166 **Memorie:** 16 MB **Hard:** 50 Mb



Dark Vengeance se înscrie în seria jocurilor proaste cu idei bune. Story-ul putea la fel de bine să lipsească, totul degenerând într-un hack'n'slash ce nu necesită un background prea dezvoltat. Camera se mişcă groaznic, reuşind cu succes să te împiedice să vezi ceva, iar dacă într-un final reuşeşti să o păcăleşti şi să o stabilizezi, nu mai vezi nimic din cauza personajului tău ce ocupă majoritatea ecranului, funcţionând ca un fel de gore control.
Pe partea de lucruri bune este de menţionat modul de folosire al armelor/vrăjilor, prin combinaţii ale tastelor de direcţie şi a tastei/butonului şoricăresc ce declanşează loviturile. Armele sunt multe şi variate, fără a excela prin originalitate sau efecte deosebite, împărţindu-se între unele cu tăiş şi altele ce provoacă fulgere şi vrăji ce posedă tot felul de efecte pe bază de şmecherie. Partea de engine grafic nu excelează nici ea, fiind simplă, urâtă şi fără varietate. Deci, dacă sunteţi masochişti, sau doar legaţi de un scaun, cu un căluş în gură, un ochi umflat şi aveţi în buzunar 10 dolari şi o batistă folosită, cumpăraţi-l. Dacă nu, nu.

Detalii

Distribuitor: Best Computers - 01.314.76.98
Preţ: 7$
Verdict: 3.0

Reţeta este instantaneu de succes

Beau Jolly 5 Pack



Cerinte

Procesor: P133 **Memorie:** 16 MB **Hard:** 100 Mb



Un pachet foarte bine garnisit cu diferite arome şi jocuri bune. Reţeta este instantaneu de succes, oferindu-ne instrumentele necesare construcţiei unor şosele pentru care şi Basescu şi-ar muşca pumnii de invidie (Transport Tycoon De Luxe) sau organizarii de curse automobilistice, cu o excelentă iluzie de viteză nebunească şi maşini clonate si vopsite diferit, ce totusi sufera de o boala comuna si anume absenta mersului cu spatele (Ultimate Race Pro). Apoi, în momentul în care te-ai plictisit de alergătura asta pentru coroniţa de după gât, bagi caseta cu soundtrack-ul din Străzile din San Francisco, un film de-al lui Tarantino, mitraliera pe portbagaj, ghiulul pe degetul mic şi îi iei pe ceilalţi concurenţi la cafteală, jucându-te de-a Călăreţul Benzinei-traducere aprox., pentru acei dintre dvs care iau notiţe (Interstate'76: NitroRaiders). Iar după ce ţi-ai distrus maşina, ieşi la plimbare prin junglă, după vestigii mayase, într-un side-scroller cu un tip care seamănă cu tânărul Indiana Jones Cu-Pantalonii-Rupţi-În-Genunchi (Pitfall: The Mayan Adventure). Iar dacă într-un final vei simţi nevoia să o rupi la fugă ţipând ai la dispoziţie Screamer Rally. Just a freaking perfect day, right?

Pe partea tehnicilistă, pachetul se prezintă foarte bine, cu cerinţe de sistem mici, cu un gameplay ce acoperă toată scara valorică (bun, mai puţin bun, foarte bun etc etc), grafică decentă, şi feeling prezent câteodată (NitroRaiders este un must have fără nici o îndoială).








Detalii

Distribuitor: Best Computers - 01.314.76.98
Preţ: 27.4$
Verdict: 7.1


GLÓRIA
VTCD
DVD
82
84
88
92
2000
MC
Let's save their spirit!
... through MC, CD, DVD
made by VIDEOTON!
CD-AUDIO
CD-TEXT
CD-EXTRA
CD-ROM
CD-ROM/XA
CD-I
PHOTO-CD
VIDEO-CD
DVD ROM
DVD VIDEO
Jókai Mór
(1825 - 1904)
Mastered and manufactured by /// VTCD
2000>
+10
1988
IFPI L201
Compact technology
Compact service
Compact disc
E-mail: vtcd@mail.datanet.hu Internet: www.vtcd.hu
Tel.:+36-22-329-132
Fax: +36-22-329-133
VTCD VIDEOTON
Compact Disc Factory Ltd.
Member of Videoton Group
Székesfehérvár POB: 175.
H-8001 Hungary
VTCD



Sk!n
Media
Sk!n Media
24463035 CW
C4-2 40R OB/General
17 Sep 97
2:14:17 pm
Map 3
DynRg 50dB
Persist Med
Fr Rate Med
2D Opt:Res
FOOT
graphic design
24463035 Sk!n Media
C4-2 40R OB/General
02 Jul 97
10:15:19 am
Map 3
DynRg 35dB
Persist Med
Fr Rate Med
2D Opt:Res
A new
A new agency
A new agency brand is born...
contact@skin.ro


www.XtremPC.ro